CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561
NUMER 10/2005 (117)
PAŹDZIERNIK 2005
CENA 14 ZŁ 99 GR
W TYM 7% VAT

4CD
JEST TEŻ W WERSJI DVD

B.E.U. PL add-on

PEŁNE WERSJE GIER
Etherlords 2 PL
Chaos League

ARCAVIR 2005
pełna wersja programu antywirusowego

BOOSTSPEED
strażnik i dopalacz dla systemu

nowa cena 14 99 ZŁ

RECENZJE
Dungeon Siege II
NHL 2006
T-72 Balkans on Fire!

BETATESTY
Black & White 2
Blitzkrieg 2
WH40K
DoW - Winter Assault

FOTOREPORTAŻ
Games Convention

TEST SPRZĘTU
Creative X-Fi

TEMAT NUMERU
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT
9 771426 291501 10

NADCHODZI KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER WSZECH CZASÓW! DUNGEON SIEGE TO KULTOWY TYTUŁ, KTÓRY W PERFEKCYJNY SPOSÓB ŁĄCZY ELEMENTY RPG Z DYNAMICZNĄ AKCJĄ. URZEKA INTRYGUJĄCĄ FABUŁĄ I ZACHWYCA SPEKTAKULARNYMI WALKAMI. WYRUSZ W PODRÓŻ PRZEZ OGARNIĘTY WOJNĄ DOMOWĄ ŚWIAT ARANNY I WEŹ UDZIAŁ W DECYDUJĄCYM STARCIU DOBRA I ZŁA.

ŚWIAT CZEKA NA BOHATERA!

Przechyl szalę zwycięstwa podczas walki dzięki nowemu systemowi mocy, unikalnych dla każdej klasy postaci.

Skompletuj drużynę do 6 postaci, ktore najefektywniej poradzą sobie z przeciwnościami losu.

Daj się ponieść porywającej fabule oraz weź udział w dynamicznych i bardzo spektakularnych walkach.

Podziwiaj rewelacyjną grafikę, niesamowite efekty czarów i klimatyczną oprawę muzyczną.

Przeżyj wiele godzin fascynującej przygody w trybie dla jednego gracza lub staw czoła przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 129,90 ZŁOTYCH

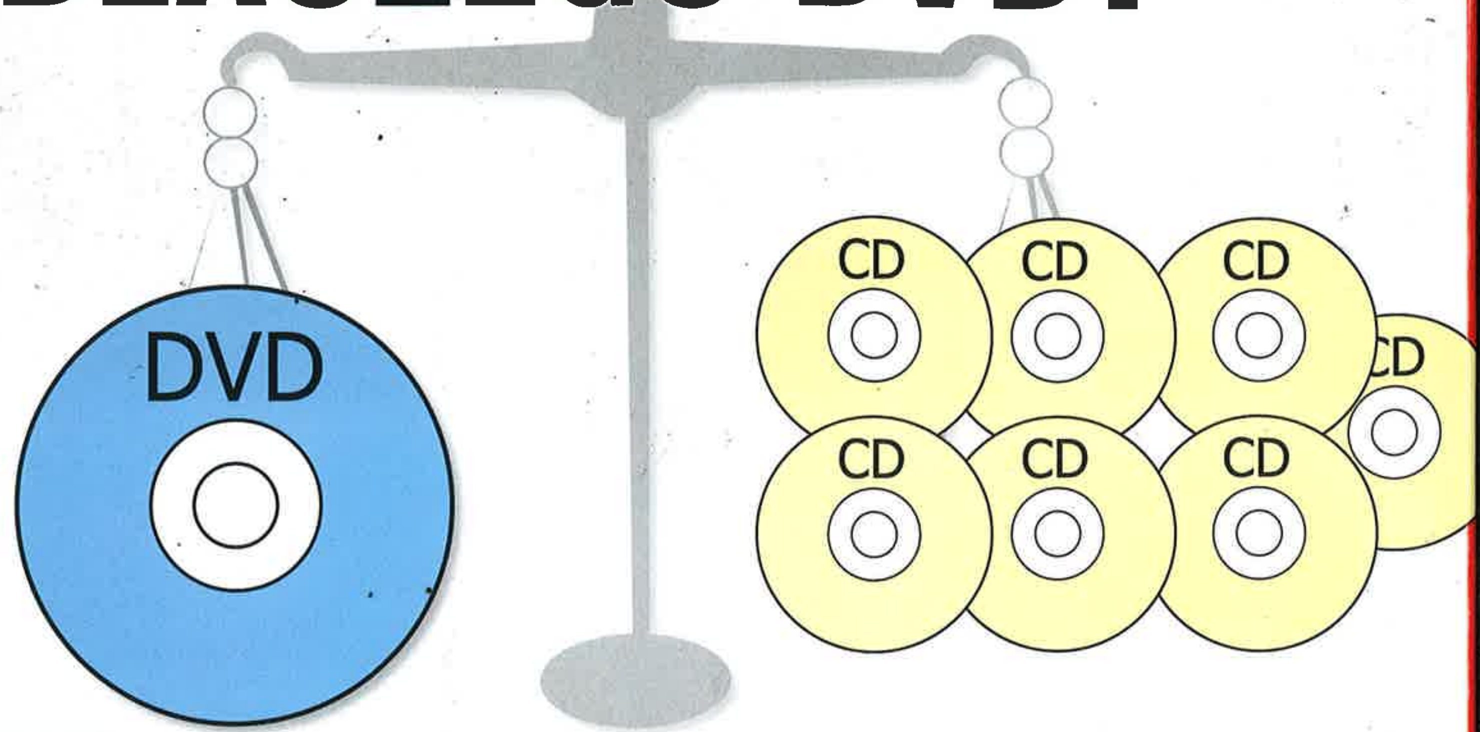
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • WERSJA KINOWA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE — CD PROJEKT

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
© 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence.
Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

PRZYGOTUJ SIĘ NA OSTATECZNE
STARCIE DOBRA ZE ZŁEM!
DUNGEON SIEGE II
W SPRZEDAŻY OD WRZEŚNIA!
PC CD-ROM
4CD
DUNGEON SIEGE II
12+
Microsoft
PL
KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH
GIER ACTION-RPG WSZECH CZASÓW!

DLACZEGO DVD?



Tak, ten CDA jest zdecydowanie inny niż wszystkie, więc i wstępniak będzie inny, krótszy. Pomówmy o nowej cenie CDA. Nie będziemy Was zostawiali w niepewności „czy ta cena to jednorazowy wybryk, czy też tak będzie stale". Od razu mówimy – **to nie jest jednorazowy wyskok**. Teraz tak będzie wyglądała cena CDA i to (mam nadzieję) na ładnych parę lat. Szczęka opadła niektórym, co?

Która wersja CDA jest lepsza? Z 4 CD czy z 1 DVD? Zadecyduj!

Do wygrania dwie 3-miesięczne prenumeraty (sami wybierzecie od kiedy), po jednej dla fanów wersji DVD i CD.

Aby je wygrać, wyślij sms o treści:

CA.A.DVD, jeśli wolisz wersję z DVD
CA.A.CD, jeśli wolisz wersję CD

Sms ślij pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Co jak co, ale na obniżkę cen i to do poziomu z końca lat 90tych XX wieku (ostatni numer CDA za 14,99 ukazał się w sprzedaży w listopadzie 1999 roku. Później było już tylko drożej), narzekać chyba nikt nie będzie.

Nie wiem, czy wszyscy zauważyli tę drobną subtelność, że **cena edycji DVD jest NIŻSZA niż wersji CD**. O symbolicznych parę groszy, ale zawsze. Czemu tak? Bo to także symboliczna deklaracja naszego stanowiska: **stawiamy na wersję DVD**. (Co NIE oznacza, że zaprzestajemy wydawania wersji z CD!!!)

Tym niemniej postawmy sprawę jasno: **CD odchodzi do lamusa, jego rola jako nośnika KOMPUTEROWYCH danych** (bo kompakty z muzyką to inna para kaloszy) **się kończy**. 650-700 MB to jak na obecne czasy, gdy dema mają i po 800-1500 MB (!), o wiele za mało. Tak jak kiedyś CD wyparło dyskietki, tak teraz DVD wypiera CD. Z tym się trzeba pogodzić i – jak to mówią – nie kopać się z Qn'ikiem. Zresztą ceny napędów DVD są już naprawdę niskie – używane (ale w dobrym stanie) można kupić za 50-100 zł, nowe są o te 100 zł droższe. (Cennik znajdziecie w Newsach Sprzętowych.) Nie są to pieniądze, których nie można odłożyć/zarobić/wysępić w sensownym czasie, nieprawdaż? Więc moja rada dla posiadaczy napędów CD – przesiadajcie się na DVD (może zasugerujcie „sponsorom", co chcecie znaleźć pod choinką?), bo edycja CDA DVD po prostu zawiera więcej wszystkiego. A będziemy się starali ją „ubogacać", jak tylko się da...

Info z ostatniej chwili: **przestaje się ukazywać pismo Virus_**. Nie wydaje nam się, by wielu za nim płakało. Oznacza to jednak tyle, że nie będzie już możliwości zakupu płytek z CDA za dużo niższą cenę. Bo i po co, skoro CDA jest teraz tanie jak barszcz? :)

I tyle na dziś. Zapraszamy do miłej (i tańszej...) lektury.

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 10/2005 (117)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Oto
Gillette
M3 POWER
A MACH3 INNOVATION™
© 2005 The Gillette Company
POCZUJ MOC NAJLEPSZEGO GOLENIA OD GILLETTE.
Pierwsza zasilana bateryjnie maszynka do golenia od Gillette.
Po prostu naciśnij przycisk, aby ją włączyć.
Silniczek wyśle mikro-drgania do ostrzy.
Ostrza PowerGlide™ zapewnią Ci najlepsze golenie od Gillette.
New! Nouveau!
Gillette
M3 POWER
Gillette
Najlepsze dla mężczyzny.
www.gillette.pl

Temat Numeru – F.E.A.R. – s. 048

Duży, solidny tekst o tym, jak graliśmy w mistrzowskie połączenie horroru z FPS-em. I o tym, jakie wrażenie zrobił na nas jej klimat (i nie tylko). Tu naprawdę można się B.A.Ć...

HITY NUMERU

Za pięć dwunasta – s. 056

Polecamy dział jako całość – bo pierwsze wrażenia z grywalnych wersji hitów, takich jak Black&White 2 czy Blitzkrieg 2 (a i dodatek do WH40K: DoW jest niczego sobie) warte są uwagi czytelników...

Dungeon Siege II – s. 068

Najnowsza odsłona znakomitego hack'n'slasha wzbudziła w redakcji spore, acz w większości pozytywne emocje. Ale czy powtórzy sukces poprzednika (czyli 10/10), o tym już musicie się przekonać sami.

O grach inaczej – s. 120

Dziś o dwóch głośnych wydarzeniach w branży: premierze przenośnej konsoli Sony PSP (a co, nie można?!) oraz aferze z pornograficznymi wstawkami w GTA: SA. Oba teksty jak najbardziej godne lektury. Ale ten drugi polecamy tylko ludziom powyżej 16 roku życia.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 010
Kalejdoskop 016
Gamewalker 060

Zapowiedzi

Unreal Tournament 026
Championship Manager 2006 030
Diabolique 032
Crashday 034
Condemned 036
NBA Live 2006 042
Starship Troopers 044

Temat numeru

F.E.A.R. 048

Za pięć dwunasta

Black & White 2 056
Blitzkrieg II 058
W40K DoW: Winter Assault ... 059

Recenzje

Dungeon Siege II 068
Dead to Rights II 072
NHL 2006 074
Madagascar 076
Big Mutha Truckers II 078
CT: Special Forces 080
Domination 084
ER 086
Tabloid Tycoon 088
Elite Heli Squad 090
Jets'n'Guns 092
Football Deluxe 094
Hellforces 096
Rajd na Berlin 098
T-72 BoF! 100
Martin Mystere: Operation 106
Psychotoxic 108
Charlie and the Chocolate Factory 112
Juiced PL 113
Cold Fear PL 114

Nie tylko gramy

Poczytajmy! 136
Black Zone 138
Nie daj się nabrać 140

Hardware

Asus My Cinema P7131 Dual 149
Bez kabli 154
Creative X-Fi 144
Kółka dla mas – kierownice Apollo i Genius 146
Logitech G7 Laser Cordless Mouse 153
Media-tech dla myszek 152
Newsy 142
Panasonic Lumix LZ2 151
Samsung SH-W162C 150
Sapphire Radeon X800 GT 148
Steel Sound 5H USB 150

INNE

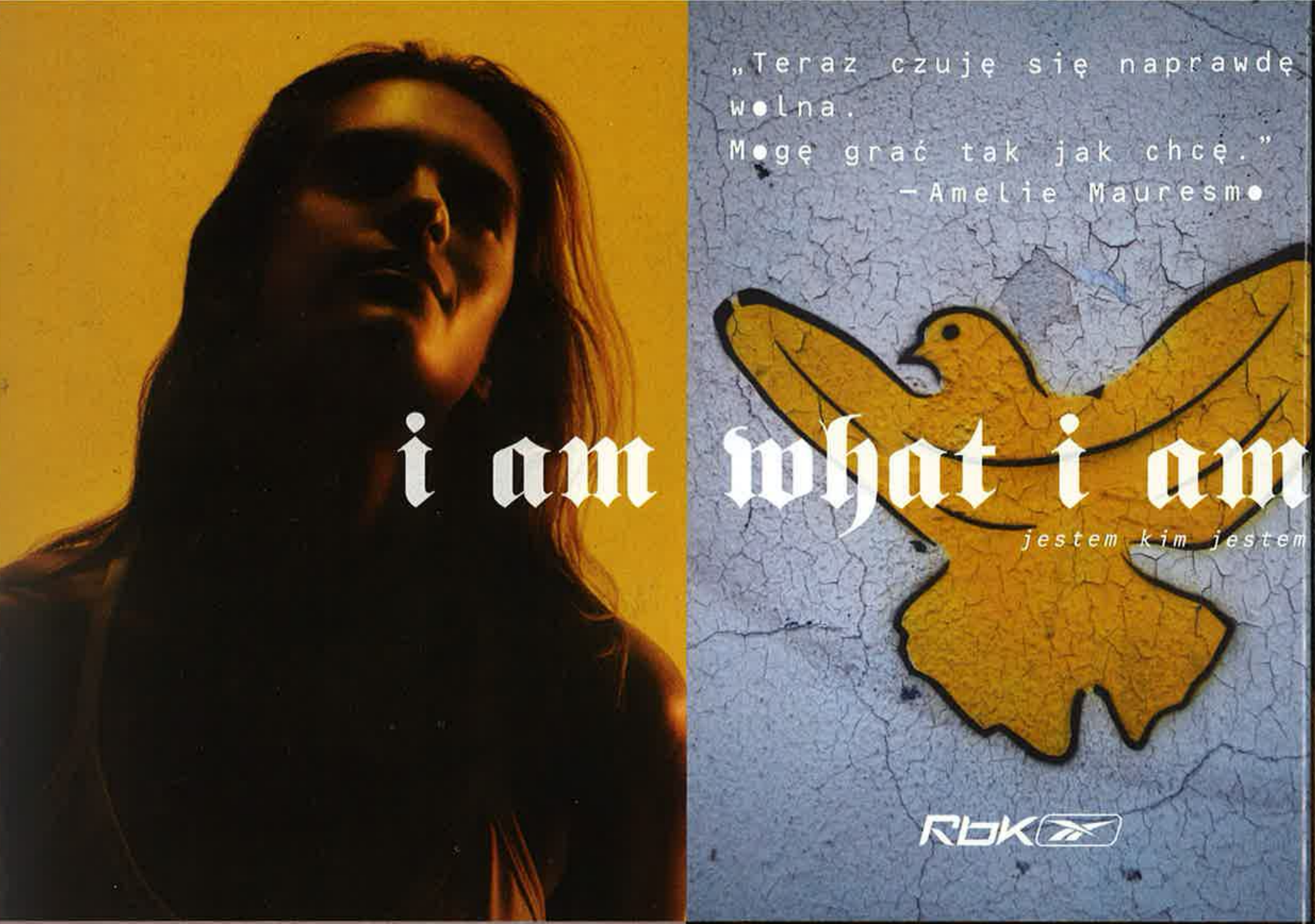
Blood *[Gry Wiecznie Żywe]* 116
Conspiracy.. *[Kaszanka Zone]* ... 118
Sony PSP *[O grach inaczej]* 120
Hot Coffee *[O grach inaczej]* 122
Games Convention – fotoreportaż 124
Kącik Mobilnego Gracza 128
Freeware 129
FPP Zone 130
Na Luzie 132
Prenumerata 156
Action Redaction 158
Tipsy 162

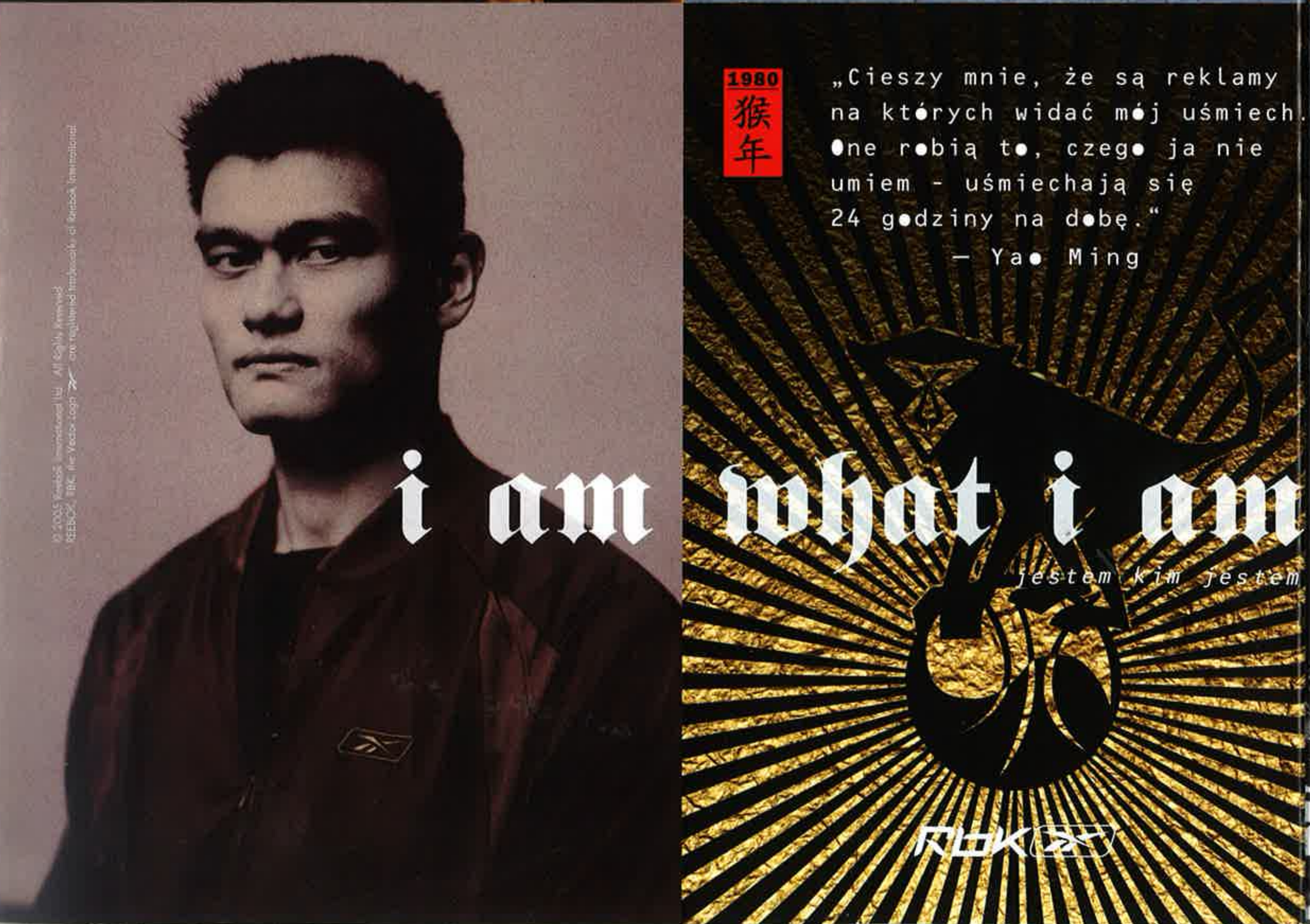
INDEKS GIER

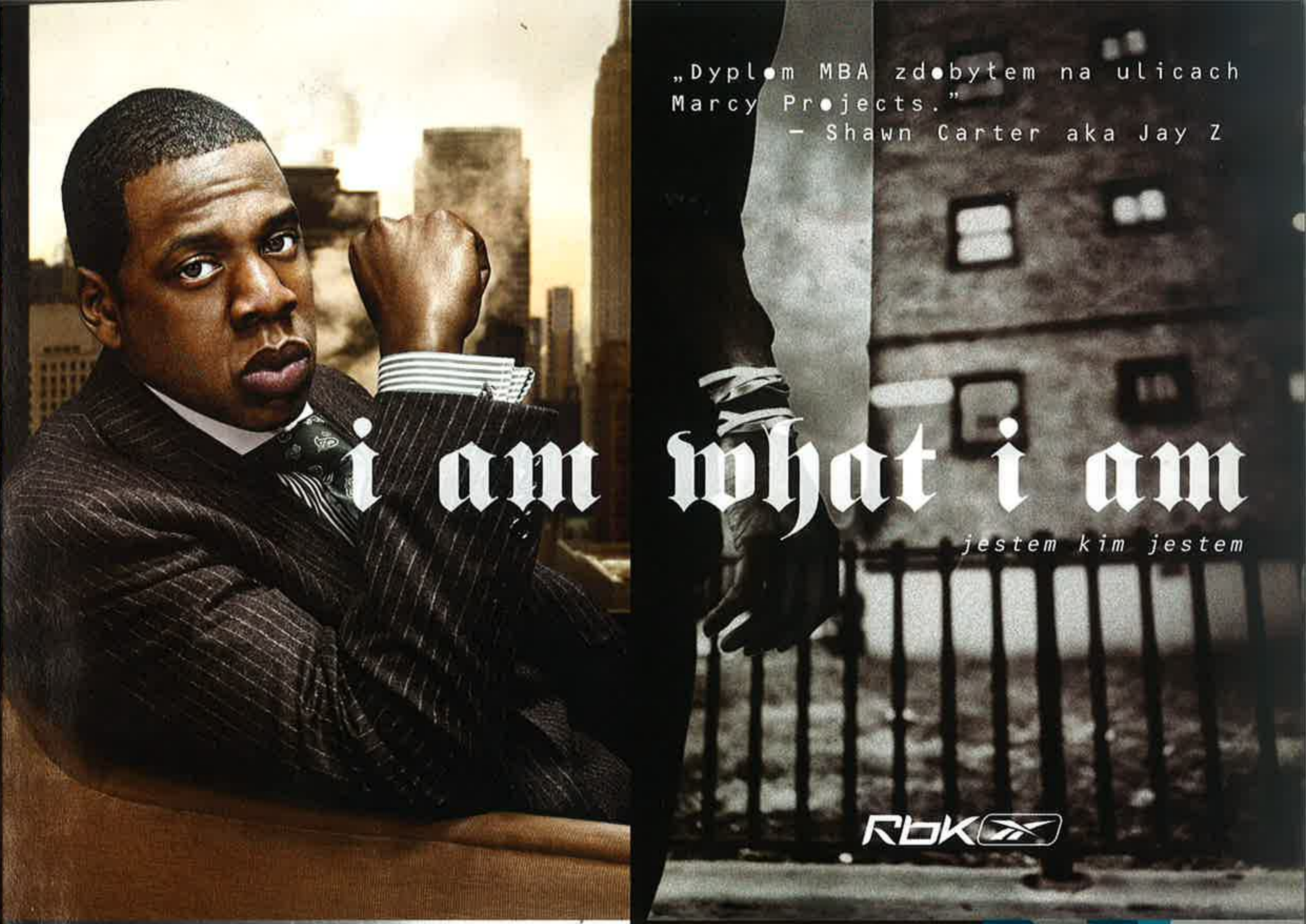
Big Mutha Truckers II 078
Black & White 2
Blitzkrieg II 058
Blood 116
Championship Manager 2006 030
Charlie and the Chocolate 112
Cold Fear PL 114
Condemned 036
Conspiracy 118
Crashday 034
CT: Special Forces 080
Dead to Rights II 072
Diabolique 032
Domination 084
Dungeon Siege II 068
Elite Heli Squad 090
ER 086
F.E.A.R. 048
Football Deluxe 094
Hellforces 096
Jets'n'Guns 092
Juiced PL 113
Madagascar 076
Martin Mystere: Operation 106
NBA Live 2006 042
NHL 2006 074
Psychotoxic 108
Rajd na Berlin 098
Starship Troopers 044
T-72 BoF! 100
Tabloid Tycoon 088
Unreal Tournament 026
W40K DoW: Winter Assault ... 059

Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...

CENEGA


„Teraz czuję się naprawdę wolna.
Mogę grać tak jak chcę.”
—Amelie Mauresmo
i am what i am
jestem kim jestem
Rbk


1980
猴年
„Cieszy mnie, że są reklamy na których widać mój uśmiech. One robią to, czego ja nie umiem - uśmiechają się 24 godziny na dobę.“
— Yao Ming
i am what i am
jestem kim jestem
Rbk


„Dyplom MBA zdobyłem na ulicach Marcy Projects."
— Shawn Carter aka Jay Z
i am what i am
jestem kim jestem
RbK

„Deskorolka to moja pasja. Bez reguł, bez granic, bez pośpiechu. Wspaniały przykład poezji w ruchu."
—Stevie Williams
i am what i am
jestem kim jestem
RbK
www.rbk.com.pl

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

BONUS

- Action Mag DVD CD
- Bonus 1 DVD CD
- Bonus 2 DVD CD
- Bonus DVD DVD
- Chaos League instrukcja PL DVD CD
- Esensja DVD CD
- FAQ DVD CD
- FPP MegaZin DVD CD
- GTA: SA spolszczenie DVD CD
- Konflikty Zbrojne DVD CD
- Oldsql DVD CD
- Plan Lekcji DVD CD
- Speed Corner DVD CD
- Speed Zone DVD CD
- Sudeki dbghelp DVD CD
- Tawerna RPG DVD CD

DEMA

- Dragonshard DVD
- Fahrenheit DVD CD
- FEAR DVD
- Moto GP DVD CD
- Rome Total War: Barbarians Invasion DVD CD
- Sudoku DVD
- T-72 Balkans on Fire DVD CD

TRAILERY [TYLKO DVD]

- Call of Duty 2
- Condemned
- Godfather
- Harry Potter and Goblet of Fire
- Need For Speed – Most Wanted
- NHL 2006
- Night Watch
- Sniper Elite
- Star Wars: Empire at War
- Tony Hawk American Wasteland

UŻYTKI

- Acrobat Reader DVD
- [PEŁNA WERSJA] ArcaVir 2005 DVD CD
- [PEŁNA WERSJA] BoostSpeed DVD CD
- DirectX 9 DVD
- DivX 5.2.1 DVD CD
- H-L2 Benchmark DVD CD
- QuickTime DVD
- WMP DVD

Etherlords II PL

DVD CD PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: CRPG
- WYMAGANIA: 450 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, KARTA GRAFIKI 16 MB
- RECENZJA W CDA: 11/03
- AUTOR RECENZJI: ALLOR
- OCENA: 9/10 + ZNACZEK JAKOŚCI [POLONIZACJA 8+]
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 75%

Fragmenty recenzji

Twórcy poprawili właściwie wszystkie błędy, jakie miała część poprzednia – ponadto wysłuchali życzeń graczy. W efekcie powstała gra może nie przełomowa, ale za to grywalna, że ho, ho! Dostaliśmy do ręki wspaniałe połączenie RPG-a (fakt, prostego – ale poziomy, HP-ki, umiejętności i przedmioty, w tym konkretnym przypadku artefakty – są) i bardzo sensownej, jeśli chodzi o zasady, karcianki. Do tego po mapie chodzi się w czasie rzeczywistym i dostaje questy do wykonania – jest to wprawdzie, z jednej strony, tylko ulepszona wersja Magic, ale za to jak ulepszona.

(...) Gra wykorzystuje zmodyfikowany engine poprzedniej części, a do działania wymaga jedynie DirectX w wersji 7.0. (...) Jak się szybko po uruchomieniu gry (czy spojrzeniu na obrazki) okazuje grafika jest nie tylko dobra, ale bardzo dobra! Szczegółowa i kolorowa mapa (poza obszarami dotkniętymi Pale Rust – bo te są czarno-białe, co też robi niezłe wrażenie), no i ta walka.

Raz, że areny, na których się toczy – wyglądają ślicznie. Dwa, że postaciom, zwłaszcza szczegółowości ich wykonania, także niczego nie brakuje. A trzy: jak one się wszystkie naturalnie poruszają... O efektach czarów nie ma co wspominać... to chwalenie zaczyna być nudne. Muza bardzo dobrze dobrana do każdej z ras. Dźwięki też mają odpowiedniego kopa, a to jeszcze bardziej urealnia walki. Słowem – i w tym zakresie Etherlords II niczego nie brakuje.

Sama gra spolszczona została na wysokim poziomie pod każdym względem. Kwestie mówione nie zaskakują może wybitnym aktorstwem, jednak trudno właściwie wytknąć lektorom jakieś uchybienia – głosy dobrane zostały nieźle, są przyjemne dla ucha i generalnie nic tu nie drażni. Podczas czytania tekstu także nie wyłapałem niczego, co dawałoby powody do marudzenia – bez dwóch zdań bardzo rzetelna robota.

...jak najbardziej gra godna polecenia. Jeśli lubicie karcianki czy też czekaliście na okazję, by się z nimi zetknąć, nie pożałujecie tego zakupu.

Polska instrukcja w formie .pdf na CD/DVD z grą.

UWAGA DLA POSIADACZY WERSJI DVD: gdy pojawi się komunikat z żądaniem włożenia dysku #1 (pod koniec instalacji), spokojnie naciśnij OK.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

PEŁNA WERSJA

Chaos League

DVD CD

- GATUNEK: SPORT/AKCJA/RTS (!)
- WYMAGANIA: WIN 98/2000/ME/XP, P 700 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
- RECENZJA W CDA: 04/2005
- AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
- OCENA: 7+
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 70%

Fragmenty recenzji

Liga Chaosu. Najbardziej emocjonująca rozrywka znanego świata. Dyscyplina sportowa, w której zasady są tylko po to, by je łamać. Miażdżyć. Kopać. Zmieniać w pył. Lekceważyć. Pluć im w twarz śliną zmieszaną z krwią cieknącą z rany po wybitym zębie. Bo w Lidze Chaosu gra się ostro. Bardzo ostro. To mieszanka futbolu amerykańskiego, RPG-a, RTS-a i ulicznej nawalanki utrzymana w konwencji fantasy z trollami, goblinami i magią na dodatek. Chociaż nie – magia jest na przystawkę, a na dodatek twórcy gry zaserwowali nam jeszcze sporo humoru. Chaos League naprawdę kopie!

W przeciwieństwie do innych „sportówek", w których najważniejszy jest refleks i dwa zestawy dłoni (w przypadku gry na klawiaturze) lub porządny joypad, Chaos League to gra, która dyscyplinę sportową przedstawia w konwencji... strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Opcji taktycznych – i w ogóle wszelkich opcji, wariacji i możliwości – jest naprawdę dużo. Być może nawet za dużo – do opisanych wyżej dochodzą jeszcze doping, oddziaływanie cheerlederek na publiczność, możliwość wynajęcia chuliganów, masakrowanie leżących przeciwników, przekupienia sędziego, różnice między dziesięcioma występującymi w grze rasami, rozwijanie umiejętności zawodników wraz ze wzrostem ich doświadczenia, różne tryby gry itd. Na szczęście dobrze się bawisz, nawet nie znając wszystkich tajników Ligi Chaosu, a wiedza dotycząca tego, kiedy i jakiej zagrywki/umiejętności/czaru użyć, przychodzi powolutku sama. Ocenę gry podnosi duża grywalność, ciekawy temat i rewelacyjna oprawa dźwiękowa – komentarze są tu bardziej rozbudowane i nieporównywalnie bardziej dowcipne niż w piłkarskiej serii FIFA wielkiego koncernu EA!!!

PS Sklepowa cena wynosi ponad 80 zł...

Polska instrukcja w Bonus CD/DVD!

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PEŁNA WERSJA

Antz Extreme Racing

- GATUNEK: AKCJA/ZRĘCZNOŚCIÓWKA
- WYMAGANIA: P 450 MHZ, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, KARTA GRAFIKI 16 MB
- RECENZJA W CDA: BRAK...
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 43%

DVD

Zręcznościowa ścigałka – ucieszy posiadaczy sprzętu rodem z 2002 roku (i starszego), na nowszych może się gryźć ze sterownikami kart graficznych. :(Jeśli wystąpią kłopoty z wyświetlaniem grafiki, należy poszukać starszych sterowników do karty graficznej i je zainstalować. Jeśli te nie pomogą, sięgamy po jeszcze starsze. I tak aż do skutku. Ponoć lepiej działa na kartach ATI niż Nvidii.

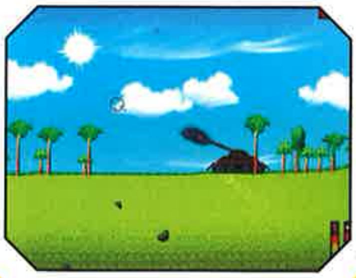
PEŁNA WERSJA

DVD CD

B.E.U. – dodatek

- GATUNEK: STRZELANKA
- WYMAGANIA: P 450 MHZ, 64 MB RAM, DIRECTX 8.1

Tym razem działamy przeciwko mafii narkotykowej. Akcja dzieje się na wyspie wulkanicznej. Dodatek działa BEZ zainstalowanej wersji podstawowej (wersja podstawowa wchodzi w skład dodatku), zawiera 7 nowych misji i 2 nowe pojazdy (czołg i pojazd podwodny).



ArcaVir 2005

DVD CD

PEŁNA WERSJA

- WYMAGANIA: KAŻDY WŁĄCZONY PC

PEŁNA WERSJA DOBREGO PROGRAMU ANTYWIRUSOWEGO. DO TEGO PO POLSKU. GRZECH NIE ZAINSTALOWAĆ. :)

Zawiera on nowe elementy gwarantujące najwyższy poziom bezpieczeństwa systemu w Sieci – znane już użytkownikom pakietu mks_vir: ArcaFirewall, moduł rejestru ArcaRegmon, skaner poczty ArcaMail i inne. Dodatkowo zawiera nową wersję silnika antywirusowego ArcaEngine, moduł analizy systemu pozwalający na szybką diagnozę w przypadku podejrzenia infekcji, nowe mechanizmy heurystyczne, moduł wykrywający próby phishingu i inne. UWAGA: FIRMA UDOSTĘPNIA DARMOWĄ WERSJĘ PROGRAMU WYŁĄCZNIE DO ZASTOSOWAŃ DOMOWYCH, tzn. nie można go instalować w biurach, wykorzystywać w biznesie itd.

Dystrybutor programu proponuje dla czytelników CD-Action zakup pełnej licencji ArcaVir 2006 w wersji elektronicznej po bardzo atrakcyjnej cenie.

FEAR

DVD

- GATUNEK: FPS
- WYMAGANIA: WIN 00/XP, P 1.7 GHZ, 512 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB Z OBSŁUGĄ SHADERÓW

Co tu gadać, na temat tej gry macie cały Temat Numeru. W największym skrócie – horrorzasty FPS, z niesamowitymi efektami i engine'em – a to oznacza, że wymagania są też dość wysokie. Podane tu wymagania traktujcie jako MINIMALNE... Demko zajmuje 1,1 GB!

PEŁNA WERSJA

DVD CD

AusLogic Boost Speed

- WYMAGANIA: KAŻDY WŁĄCZONY PC

PROGRAM „DOPALAJĄCY" WINDOWS/ INTERNET/PRZEGLĄDARKI, PORZĄDKUJĄCY SYSTEM ITD.

Aby zarejestrować program, wpisz serial:

User Name: CD Action Reader
License Code: T365-GN74-6A748FA6-09E4-2036-9BA6-6D03-9CD1-BFC6-7654-71E1-ABFD

W Bonusach znajdziecie szczegółowy artykuł o tym, jak posługiwać się tym programem.

DZWONKI nr 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

POLI, MONO po 2,44 zł

TOPHITY	POLI	MONO
"Candy Shop" hit	ACFP0698	ACFZN1123
"Ghetto Gospel"	ACFP0746	ACFZN1160
"Pokolenie" hit	ACFP0736	ACFZN1171
"Chorwat" hit	ACFP0758	ACFZN1166
"Just A Lil' Bit"	ACFP0756	ACFZN1162
"Hate It Or Love It"	ACFP0748	ACFZN1165
"Feel Good Inc."	ACFP0740	ACFZN1158
"Don't Phunk With My..." hit	ACFP0726	ACFZN1147
"Prócz Ciebie, nic"	ACFP0706	ACFZN1131
"Ghetto Music"	ACFP0683	ACFZN1107
"Jedna na milion"	ACFP0703	ACFZN1128
"Boro Boro" hit	ACFP0732	ACFZN1151
"The Sound Of S.F."	ACFP0734	ACFZN1153
HITY NA LATO !	**POLI**	**MONO**
"Stand My Ground" hit	ACFP0672	ACFZN1111
"Lonely"	ACFP0764	ACFZN1168
"One Night In Bangkok"	ACFP0763	ACFZN1169
"From Zero To Hero"	ACFP0680	ACFZN1104
"Call On Me" hit	ACFP0589	ACFZN1034
"Here I Go Again"	ACFP0471	ACFZN0986
"Pump It Up" hit	ACFP0557	ACFZN1013
"Lift Me Up"	ACFP0717	ACFZN1139
"Do You Really Want To Hurt Me"	ACFP0693	ACFZN1115
"Physical"	ACFP0655	ACFZN1092
"Runaway"	ACFP0661	ACFZN1097
"Believe"	ACFP0733	ACFZN1152
"Galvanize"	ACFP0699	ACFZN1124
"Dancehall Queen"	ACFP0737	ACFZN1155
"Out of Touch"	ACFP0645	ACFZN1075
"Breath Of Life"	ACFP0658	ACFZN1095
"You Are All Of That"	ACFP0642	ACFZN1085
"Hypnotic"	ACFP0725	ACFZN1146
"Maria (I Like It Loud)"	ACFP0395	ACFZN0587
"Teeny Weeny String Bikini"	ACFP0485	ACFZN2485
"Girls"	ACFP0568	ACFZN1015
NOWOŚCI	**POLI**	**MONO**
"Be Yourself"	ACFP0765	ACFZN1180
"Incomplete" hit	ACFP0766	ACFZN1179
"Oh My Gosh"	ACFP0767	ACFZN1178
"Lunatique"	ACFP0771	ACFZN1177
"Ass Like That"	ACFP0772	ACFZN1176
"Holiday"	ACFP0774	ACFZN1175
"Pytam kiedy"	ACFP0775	ACFZN1174
"The Truth"	ACFP0778	ACFZN1173
"Kiedyś Ty"	ACFP0783	ACFZN1172
HOT GIRLS	**POLI**	**MONO**
"Miałeś Być"	ACFP0759	ACFZN1170
"1,2 Step"	ACFP0745	ACFZN1159
"It's Like That" hit	ACFP0719	ACFZN1140
"Hollaback Girl"	ACFP0723	ACFZN1144
"Girl"	ACFP0724	ACFZN1145
"Black Horse & The Cherry Tree"	ACFP0707	ACFZN1132
"Giving You Up"	ACFP0753	ACFZN1163
"One World"	ACFP0729	ACFZN1149
"Lose My Breath" hit	ACFP0569	ACFZN1014
"Only You"	ACFP0694	ACFZN1114
"Do Something"	ACFP0651	ACFZN1080
"Enigma"	ACFP0609	ACFZN1046
"Rich Girl"	ACFP0638	ACFZN1074
"Unwritten"	ACFP0716	ACFZN1138
"What You Waiting For"	ACFP0596	ACFZN1048
"Głucha"	ACFP0691	ACFZN1116
HOT BOYS	**POLI**	**MONO**
"Femme Like U"	ACFP0511	ACFZN1052
"Swith"	ACFP0739	ACFZN1157
"Sto Lat"	ACFP0735	ACFZN1154
"Jej czarne oczy" hit	ACFP0597	ACFZN1036
"Czarny śnieg" hit	ACFP0705	ACFZN1130
"Słońce pokonał cień"	ACFP0702	ACFZN1127
"Sen się spełni"	ACFP0505	ACFZN1011
"Czarna dziewczyna" hit	ACFP0695	ACFZN1120
"If There Is Any Justice"	ACFP0721	ACFZN1142
"Rower"	ACFP0722	ACFZN1143
"I'm a Believer"	ACFP0291	ACFZN0868
HIP HOP	**POLI**	**MONO**
"Otwieram Wino"	ACFP0435	ACFZN0984
"Got Your Money"	ACFP0738	ACFZN1156
"Za szybcy się wściekli" hit	ACFP0714	ACFZN1137
"Ciekawe czasy"	ACFP0708	ACFZN1133
"How We Do"	ACFP0711	ACFZN1135
"Mockingbird"	ACFP0704	ACFZN1129
"Disco Inferno"	ACFP0757	ACFZN1161
"Zapomnij o tym" hit	ACFP0675	ACFZN1108
"My Music"	ACFP0679	ACFZN1103
MOCNE UDERZENIE	**POLI**	**MONO**
"Club Foot"	ACFP0754	ACFZN1164
"America"	ACFP0472	ACFZN2478
"Keine Lust"	ACFP0696	ACFZN1121
"Numb"	ACFP0404	ACFZN0819
"Another Brick In the Wall"	ACFP0687	ACFZN1118

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. ACFP0576
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. ACFZN1037
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. ACFZE1037
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. ACFZS1037
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. ACFZM1037

TAPETY NR 72950 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

ACFT9002, ACFT9003, ACFT9010, ACFT9009, ACFT9014, ACFT9016, ACFT9029, ACFT9017, ACFT9025, ACFT9026, ACFT9021, ACFT9001, ACFT9000, ACFT9005, ACFT9045, ACFT9040, ACFT9035, ACFT9036, ACFT9084, ACFT9043, ACFT9059, ACFT9070, ACFT9066, ACFT9065, ACFT9082, ACFT9063, ACFT9061, ACFT9053, ACFT9081, ACFT9012, ACFT9037, ACFT9058, ACFT9068, ACFT1952, ACFT9097, ACFT1328, ACFT1951, ACFT1923, ACFT1835, ACFT1520, ACFT9056, ACFT9054, ACFT1354, ACFT9050, ACFT1858

GRY JAVA już od 2,44 zł

- **Tilex Jenny** (2,44 zł) Kod: ACFJ0725 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6,S3, S8,M2,E6, E7
- **Caribbean Angels** (2,44 zł) Kod: ACFJ0719 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6,M2, M3, M7, E6, E7
- **Euro Man** (2,44 zł) Kod: ACFJ0236 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N6,E6,S5
- **Draculas Castle** (2,44 zł) Kod: ACFJ0668 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N6, M3
- **Pixeline Zoo** (2,44 zł) Kod: ACFJ0482 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6,S4, M2, M7,H1
- **Hot Girls** (2,44 zł, 18) Kod: ACFJ0724 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6,S3, S7, S8, M2, M3,E6, E7
- **Dominion** (2,44 zł) Kod: ACFJ0735 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N6,E6
- **Karate Musters** (2,44 zł) Kod: ACFJ0734 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N5, N6,S5,M7
- **Lagsters** (6,10 zł) Kod: ACFJ0698 pod nr 75950 (6,10zł) N4, N5, N6,S3, S5,M7,E6
- **Mr Nonsense** (6,10 zł) Kod: ACFJ0701 pod nr 75950 (6,10zł) N3, N4, N5, N6,M2, M3, E5, E7,A2
- **Seksowna lekarka** (6,10 zł, 18) Kod:ACFJ0419 pod nr 75950 (6,10zł) N3, N4, N5, N6,S5,M7, E6,A7
- **Flirt w przebieralni** (6,10 zł, 18) Kod: ACFJ0661 pod nr 75950 (6,10zł) N3, N4, N6,S3, S5, S7, S8, S9,M3, M7,E5, E6, E7, A2, A7
- **Wizyta u sąsiadki** (6,10 zł, 18) Kod: ACFJ0733 pod nr 75950 (6,10zł) N3, N4, N6,S7, S8,M7, E6,A7

EASYLANG 2,44 zł — ANGIELSKI ZABAWNIE I INTUICYJNIE. Wyślij kod: AJCJ0732 na nr 72950 dla telefonów: N5, N4, N5, N6, S3, S4, S7, S8, S9,M3,E6, E7

Przed pobraniem upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon.
Nokia - N3: 3510i, 8910i; N4: 5100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage Siemens -S3: M65, S4: S55, SL55, M55, S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C65, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola- M2: V220; M3: V500, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i) SonyEricsson - E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30

Shrek: ©DreamWorks, LLC.

ANIMACJE tylko 2,44 zł 72950

ACFA0035, ACFA0031, ACFA5006, ACFA5010, ACFA5068, ACFA5033, ACFA5226

GRAFIKI
Nokia, Siemens, Motorola, SonyEricsson nr 72950

ACFW3175, ACFW3172, ACFW3173, ACFW3180, ACFW3182, ACFW3119, ACFW3232, ACFW3224, ACFW3226, ACFW3216, ACFW3193, ACFW3249, ACFW3209, ACFW3210, ACFW3242, ACFW3238, ACFW3240, ACFW3197, ACFW3169, ACFW3206, ACFW3215, ACFW3205, ACFW3247, ACFW3221

ABY POBRAĆ GRAFIKĘ: Wyślij SMS pod nr 72950 w treści wpisując kod wybranej grafiki:
- Nokia – podaj kod umieszczony pod obrazkiem np. ACFW3112
- Siemens – literę W w kodzie zamień na cyfrę 4 np. ACF43112
- (Sony)Ericsson, Motorola – literę W w kodzie z tabeli zamień na 5 np. ACF53112

JAK WYSŁAĆ KOMUŚ: Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać obrazek o kodzie ACFW3112 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: ACFW3112 601234567

TYLKO U NAS 2,44 zł

TRUE TONE 72950 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty mp3 lub amr)

PRZEBOJE	
"Biuba"	ACFU0032
"Bo jesteś Ty"	ACFU0033
"Boro Boro"	ACFU0034
"Chłopaki nie płaczą"	ACFU0035
"Czarne oczy"	ACFU0036
"Every Breath You Take"	ACFU0037
"Eye of the tiger"	ACFU0038
"I Will Survive"	ACFU0039
"Kocham Cię Kochanie Moje"	ACFU0040
"Mambo no. 5"	ACFU0041
"Pod papugami"	ACFU0042
"Pump It Up"	ACFU0043
"Sound of San Francisco"	ACFU0044
"Sen się spełni"	ACFU0045

ODGŁOSY	
Pozytywka	ACFU0046
Silnik	ACFU0047
Dryn Dryn z muzyką	ACFU0048
Dryn Dryn	ACFU0049
Śmiech dziecka	ACFU0050
Płacz dziecka	ACFU0051
Śmiech kobiety	ACFU0052
Toaleta	ACFU0053
Klakson pickupa	ACFU0054
Jurny kogut	ACFU0055
Wybrany abonent...	ACFU0056
Koń Siwek	ACFU0057
Koza beee	ACFU0058
Odbierz mnie z chórem	ACFU0059
Puk Puk	ACFU0060
Potężne beknięcie	ACFU0061
Beknięcie z organami	ACFU0062
Budzik	ACFU0063
Piorun	ACFU0064
Gong	ACFU0065
Gwizdek	ACFU0066
Kotek	ACFU0067
Kura	ACFU0068
Lew	ACFU0069
Osioł	ACFU0070
Mała owieczka	ACFU0071
Pies	ACFU0072
Słoń	ACFU0073
Sonar	ACFU0074
Sztuczna szyba	ACFU0075

Motorola: C585, C650, E398, V220, V3, V300, V500, V547, V550, V600; Nokia: 3200, 3220, 3650, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K500i, K506i, K700i, K750i

nowość!!!

HITY 2005 nr 72950
2,44 zł brutto

SEKRETY CAŁOWANIA
GORĄCE POCAŁUNKI
Najlepsze metody, najgorsze wpadki... Wszystko to za 2,44 zł
Kod: **ACFJSEKRETY**
Wypróbuj w wakacje!
TYLKO 2,44 zł
Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS:S55, M55,SL55, C60, MC60, MOTOROLA: T720(i), T722; SONY ER. T630, T610

RÓŻOWE OPOWIADANIA
Będziesz czytać z wypiekami! Chcesz dostać więcej?
Zamawiaj kolejne tomy: ACFJEROS2, ACFJEROS3 ... aż do ACFJEROS11
Kod: **ACFJEROS1**
TYLKO 2,44 zł

ŚWIAT MIŁOŚCI
Ta wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Ściągnij na komórkę Kamasutrę w obrazkach z opisami!
Kod: **ACFJKAMA**
TYLKO 2,44 zł
Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS:S55, M55, SL55, C60, MC60, MOTOROLA: T720(i), T722; SONY ER. T630, T610

Najładniejsze dziewczyny w Twojej komórce

SMS nr 75950 — 10 super fotek za 1 SMS 6,10 zł

- VERONICA Kod: ACFJ0689
- KELLY Kod: ACFJ0679
- TAMARA Kod: ACFJ0688
- MARIOLA Kod: ACFJ0677
- ANIA Kod: ACFJ0675

Wyślij SMS z kodem pod nr 75950 (6,10 zł)
Dla: N3, N4, N5, N6, M3, M7, S7, S8, S9, E6, E7, A2, A7, H1, H2

NAJLEPSZE GADŻETY

SEIDE nr 72950

Opowiadanie Andrzeja Pilipiuka

Copyright © 2005 by Andrzej Pilipiuk

PRZYGODA, MAGIA, DZIEWCZYNY. A z niego prawdziwy jaskiniowiec ;-)

Ściągnij 1 część "Seide" - odjechanej historii na komórki. Kod: ACFJSEIDE pod nr 72950 (koszt 2,44 zł)

NOKIA (wyświetlacz kolor) SIEMENS:S55, SL55, M55, C60, MC60, C65, CX65; MOTOROLA: T720(i), V220, V300, V400, V500, V525M, V600; SONY ERICSSON T610, T630, K500(i), K700(i)

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą (z wyj. części HITY 2005) Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **ACFP0411** dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: **ACFP0411 601234567** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np.**ACFP0411 601234567:To melodia dla Ciebie!** Koszt wysłania SMS-a pod numer: **72950** - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; **75950** - 5 zł netto/6,10 zł z VAT.
Pamiętaj: aby pobrać polifonię, true tone, tapetę, animację lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP.
W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas **pomoc@papla.pl**
Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.

www.papla.pl
wap.papla.pl

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS_Vir z bazą danych z dn. 12.08.2005.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybierałką (jakieś komunikaty o błędach?) – kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją.

Dragonshard

DVD

GATUNEK: HACK'N'SLASH
WYMAGANIA: P 800, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, WIN 98/ME/00/XP

Coś jakby Dungeon Siege, tylko w ogóle niepodobne. :) Ale też warte uwagi – do dema podszedłem z dystansem, a po 5 minutach byłem już fanem gierki. Demo oferuje tryb story mode, część dwóch pierwszych kampanii. 580 MB na HDD.

MOTO GP Ultimate Racing

DVD CD

GATUNEK: ŚCIGAŁKA
WYMAGANIA: P 1 GHZ, WIN 98/ME/00/XP, 128 MB RAM, GF3 LUB WYŻEJ

Doskonała zręcznościowa symulacja jazdy motocyklem. Demo zajmuje 160 MB, do wyboru 2 tory.

Fahrenheit

DVD CD

GATUNEK: HORROR
WYMAGANIA: P 1 GHZ, 256 MB RAM, WIN 00/XP, GRAFIKA 64 MB

Czyżby Silent Hill miał zostać zdetronizowany? Bo Fahrenheit zapowiada się na bardzo klimatyczny, klasyczny (no i krwisty, ale bez przesady) horror. Demem jestem wprost zachwycony. A do tego muzykę skomponował koleś, który zrobił soundtrack do serialu „Miasteczko Twin Peaks" (absolutna doskonałość...). Demo zajmuje 510 MB na HDD i opowiada o tym, że siedzenie w toalecie w knajpie czasem może się marnie skończyć. :) A tak serio – bomba po prostu, bardzo filmowa gra...

UWAGA POSIADACZE WERSJI CD: demko znajduje się na drugim CD z grą Etherlords 2, w katalogu Fahrenheit. Aby je zainstalować, wejdź do tego katalogu i kliknij plik SETUP.

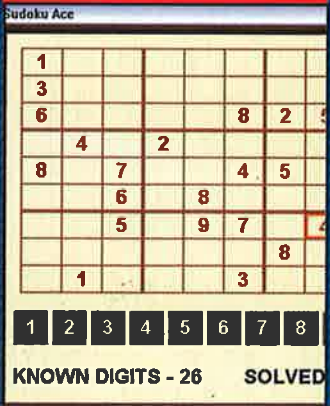
T-72: Balkans on Fire!

DVD CD

GATUNEK: SYMULATOR (CZOŁGU)
WYMAGANIA: P 1 GHZ, 256 MB RAM, GF 2 LUB WYŻEJ, WIN 00/XP

Symulator czołgu – poczciwego T-72 (choć nie tylko, ale w demie macie tylko ten czołg). Wydaje się na pozór dość skomplikowany, ale jak poczytacie readme, szybko dacie sobie radę. Demo zajmuje 430 MB i zawiera 3 misje ćwiczebne, w tym pojedynek z Leopardem. Więcej o grze w tym CDA, w Recenzjach.

Sudoku Ace



DVD

GATUNEK: LOGICZNA
WYMAGANIA: WŁĄCZONY PC :)

Nie mylić z SUDEKI! :) – Sudoku to taka japońska łamigłówka, na punkcie której oszalało pół świata. Demko można uruchomić tylko 4 razy. Bodaj 1 MB na HDD.

Rome Total War: Barbarians Invasion

DVD CD

GATUNEK: STRATEGIA
WYMAGANIA: P 1 GHZ, WIN 98/ME/00/XP, 128 MB RAM, GF3 LUB WYŻEJ

Krótko: doskonała strategia w czasie rzeczywistym. 3 historyczne bitwy, 380 MB na HDD. Warto!!!

Problemy z Sudeki?

* Zainstaluj patch, często pomaga, szczególnie na kłopoty z dźwiękiem.

* Do wszystkich z problemem: „Kiedy daję New Game, włącza się ekran ładowania, poładuje się trochę i ta płytka w rogu ekranu przestaje się ruszać. Po chwili wywala mnie na pulpit". Chodzi tu o sterowniki karty graficznej. Tak się je uaktualnia (jeśli mamy kartę Radeon):
1. Wchodzimy na stronę https://support.ati.com/ics/support/default.asp?deptID=894&task=knowledge&folderID=27
2. Wybieramy system operacyjny
3. Wybieramy RADEON
4. Wybieramy CATALYST 5.7 Windows 2000 – Driver Download
5. Z tabeli wybieramy Download (With CATALYST Control Center: 33.6 MB)
6. Instalujemy
7. Sprawdzamy, czy Sudeki działa
8. Sudeki działa!
9. Ogólna wrzawa i śmiechy różnorakie

* Widzisz komunikat: „Nie znaleziono punktu wejścia procedury MiniDumpWriteDump w bibliotece dbghelp.dll".

Wystarczy wpisać w google'u dbghelp.dll, ściągnąć ten z pierwszego wyniku, rozpakować do folderu gry i wszystko działa! (A jak nie masz dostępu do Netu albo jesteś leniwy – zajrzyj do Bonusów, on tam jest!)

* Gra zaczynała mocno żabkować podczas bitew? (Rozwiązanie jest dla posiadaczy Sound Blaster Live!) Należy ściągnąć i zainstalować sterowniki z tej strony http://download.kxproject.lugosoft.com/downloads/kxdrv3537-full.exe lub wejść na stronę główną – http://kxproject.lugosoft.com/. Sprawdzone – powinno pomóc.

* Czasem pomaga na niedomagania gry wyłącznie opcji „SHADOWS" w menu.

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

2CD
5 pełnych wersji
WĘDKARZ
12,90 zł
28 wirtualnych łowisk
Pełne wersje:
Wędkarz PL
Nitro Family
Tank o BOX PL
Uninstall 2005
TITO
10 x mp3 legal muzyki
www.MAXGAME.info
WWW.PLAY.PL
JUŻ W KIOSKU
KOMPUTER CD 6/2005
1CD
6 pełnych wersji:
PC FIREWALL 2005
ALIEN SHOOTER PL + DODATEK
ANTY POPUP 2005
TANK PL - gra JAVA
CV - moja pierwsza praca
10 utworów w Mp3
4,90 zł
GAMER 6-7/2005
4,90 zł
5 pełnych wersji:
GUNSHIP TANK KILLER
THE RAGE
GOCART MANIA
PC FIREWALL 2005
PC ORGANIZER
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
strefa hip-hop
4,50 zł
Płyta AUDIO - 10 kawałków HipHop-owego podziemia "RAPSTRAKCJA"
Dużo dodatków na płycie CD (wsadź CD do komputera)
1CD
Ponad 50 minut muzyki
Na płycie dodatkowo - strzelanka kowbojska 2004 roku - gra PC
WANTED GUNS PL
000 TYTUŁÓW NA STANIE!
WWW.PLAY.PL
PC · PS2 · AKCESORIA · FILMY DVD · KSIĄŻKI · PROGRAMY KOMPUTEROWE
WWW.PLAY.pl = NISKIE CENY
NOWE PROGRAMY
19 HIPHOP 4 PL
19 Ejay HOUSE PL
29 MUSIC DIRECTOR GOLD (PL) 5 CD BIG BOX
19 ŁAZIENKI projektuj sam w 3D
19 PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 2.0 PL
19 KUCHNIE projektuj sam w 3D
NOWOŚCI
118 BATTLEFIELD 2 PL
109 DUNGEON SIEGE 2 PL
67 SIMS 2 : NOCNE ŻYCIE PL
84 BROTHER IN ARMS : EARNED IN BLOOD PL
50 SETTLERS - DODATEK PL
109 GUILD WARS PL
83 C. PANZER - FAZA 2 PL
103 GTA SAN ANDREAS
83 JUICED PL
84 WORMS 4 PL
83 TWIERDZA 2 PL
POLECAMY - NEWS
WARLORDS BATTLECRY 3 PL
54
Witamy jeszcze raz w świecie Etherii. Nadchodzi kontynuacja jednej z najlepszych gier rts z elementami rpg poprzednich lat. Warlords Battlecry III przenosi gracza na ciągle zmieniający się kontynent, znany jako Keshan, gdzie sojusznicy stają się wrogami, a nowa nieznana rasa stwarza śmiertelne zagrożenie dla wszystkich. Przeznaczenie gracza zależy tylko od niego samego.
www.WB3.play.pl
Złota edycja zawiera dodatkowo: SPARTAN (PL) + TROJA (PL) GRATIS
CEEBOT PL
19
Ceebot 4.0 PL to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsitec, które stworzyło wychwalaną pozycję Colobot.
www.CEEBOT.play.pl
CRC 2005
54
Cross Racing Championships
Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokacjach, od lodowatych górzystych regionów, bujnej okolicy do spieczonych pustynnych obszarów.
www.CRC.play.pl
GTR PL
84
GT Racing Game
Zagraj w najbardziej realistyczny symulator wyścigów FIA GT Championship! Zmierz się z 70 różnymi przeciwnikami na 10 legendarnych trasach, takich jak Magny-Cours, Barcelona czy Monza. Wybierz jeden z 3 dostępnych trybów gry: przeznaczony dla graczy początkujących, doświadczonych lub multiplayer. Znajdziesz tu oryginalne samochody FIA GT oraz odwzorowane ze szczegółami oryginalne trasy.
www.GTR.play.pl
KULT PL
54
Kult: Heretic Kingdoms PL to połączenie rozgrywki hack'n' slash oraz wciągającej fabuły. Grafika łączy technologię 3D z otoczeniem izometrycznym.
www.KULT.play.pl
POLECA INTERAKTYWNA
Zamówienia składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06
ZAMÓWIENIA
Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 15.09.2005.

- AGE OF EMPIRES III
- BATTLESTATIONS: MIDWAY
- CRASH DUMMY VS. EVIL D-TROIT
- DRIVER: PARALLEL LINES
- GOTHIC 3
- SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
- SUNAGE
- TOMB RAIDER: LEGENG

Gothic 3 w 2006

Duet Piranha Bytes-JoWooD doszedł wreszcie do porozumienia w spornej ostatnimi czasy kwestii premiery kolejnej, trzeciej i ostatniej części trylogii Gothic i uznał, niestety, że na pewno nie ujrzymy jej wcześniej niż wiosną 2006...

www.gothic3.com

SHORTY

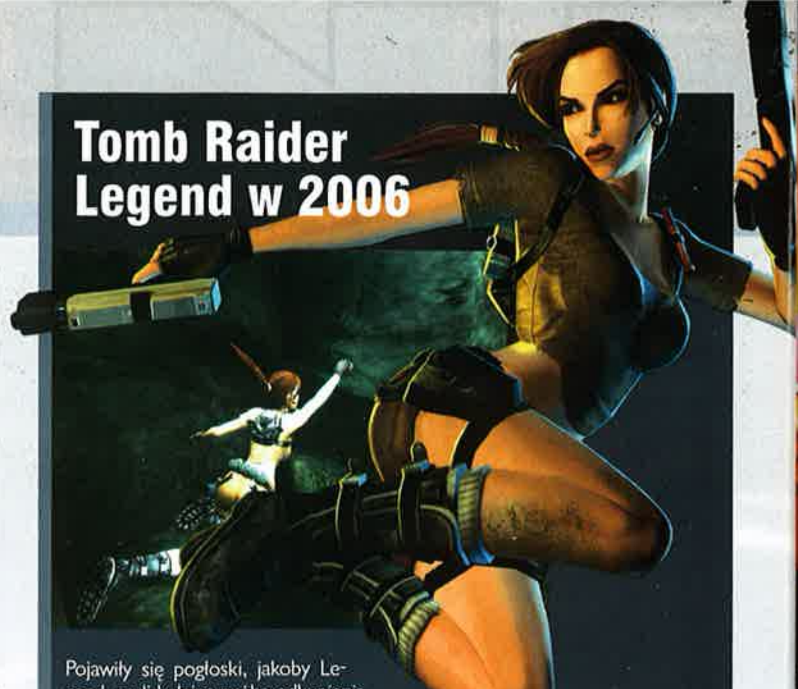
Driver: Parallel Lines

W trakcie Games Convention w Lipsku Atari potwierdziło zamiar kontynuowania nieźle niegdyś, a źle obecnie kojarzącej się serii Driver. Ciąg dalszy w tym przypadku ma być jednak swoistym nowym początkiem. Jego symbolicznym wyrażeniem jest rezygnacja ze skompromitowanego ostatecznie Tannera czy wreszcie normalny zapis tytułu gry – Driver: Parallel Lines (w miejsce choćby DrIVer IV: Parallel LiIVes), w którym – co również znaczące – brak liczby porządkowej. Niestety istnieją także przesłanki świadczące, że zmieni się niewiele. Najważniejszą spośród nich jest ta sama osoba twórcy – brytyjskiego Reflection – czy nadspodziewanie bliski termin jej premiery – marzec 2006.

www.atari.com

Age of Empires III CE

Duet Ensemble Studios-Microsoft ujawnił zawartość wersji kolekcjonerskiej Age of Empires III – jednej z najbardziej obiecujących i najniecierpliwiej wyczekiwanych strategii w czasie rzeczywistym, jakie przyjdzie nam poznać w tym roku. Wiemy więc już, że Age of Empires III Collector's Edition wydana zostanie w obszernym tłoczonym pudełku, w którym miejsce znajdą 210--stronicowy



Tomb Raider Legend w 2006

Pojawiły się pogłoski, jakoby Legend, czyli kolejna próba odkupienia trzech ostatnich Tomb Raiderów, miała ukazać się dopiero w 2006. Wieści te pozostają jak na czas publikacji niepotwierdzone oficjalnie, jednak biorąc pod uwagę rozmiary fali opóźnień premier gier – nie zdziwimy się, jeśli wpłynęła ona także na Crystal Dynamics...

www.tombraider.com

SunAge

Debiutujące na rynku wydawniczym holenderskie Lighthouse Interactive ujawniło istnienie SunAge – strategii science fiction w czasie rzeczywistym. I choć nie powiedziano o niej nic, prócz paru zwyczajowych sloganów o przełomach i nowej jakości, wizualne podobieństwo do jednej z najpopularniejszych gier gatunku – StarCraft – sprawia, że warto przynajmniej zapamiętać jej tytuł.

www.vertex4.com/screens.php

SpellForce 2: Shadow Wars w 2006

Nie mają ostatnio szczęścia wielbiciele komputerowego role-playing. Nie tylko dlatego, że na kolejne prawdziwe role-playing w stylu Baldur's Gate czy Fallout przyjdzie nam jeszcze poczekać przynajmniej rok. Także dlatego, że coraz więcej obiecujących projektów mających coś wspólnego z odgrywaniem roli bohatera ulega opóźnieniu na 2006. Kolejnym jest sequel SpellForce – SpellForce 2: Shadow Wars, hybryda strategii i role-playing autorstwa duetu Phenomic-JoWooD, której premiera, zgadliście, odbędzie się nie w tym, a dopiero przyszłym roku...

spellforce.jowood.com/sf2/

Crash Dummy vs. the Evil D-Troit

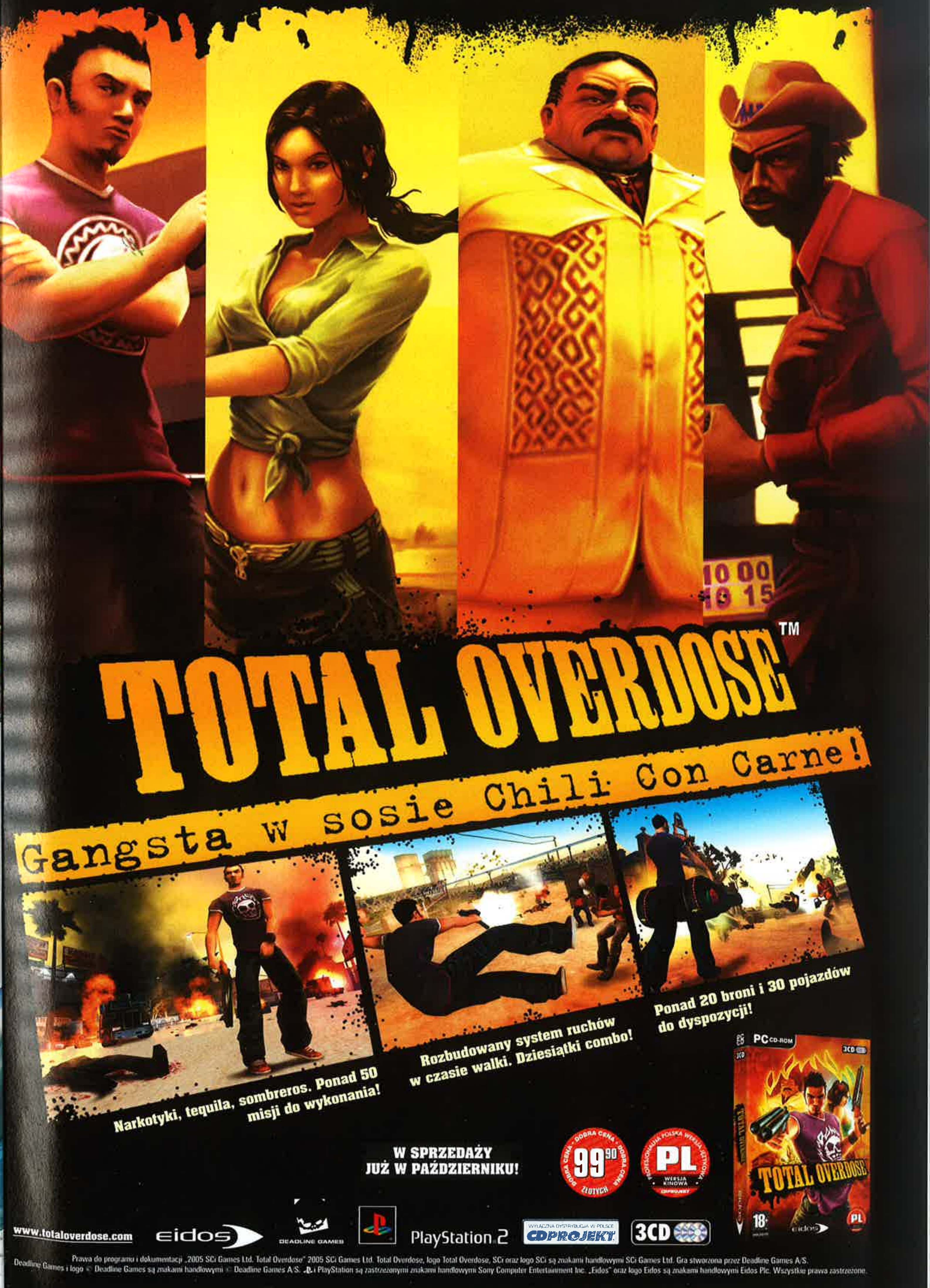
Włoskie Twelve Games ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące swego debiutanckiego projektu zatytułowanego Crash Dummy vs. the Evil D-Troit. Ten, jak wynika z informacji, jest klasyczną scrollowaną platformówką w stylu Mario Bros z sympatycznym, acz łatwo łamliwym bohaterem w roli głównej. Klasyczną jednak nie oznacza w tym przypadku anachroniczną – przeciwnie, wykorzystanie systemu Havok, a więc nadanie obiektom wiarygodnych właściwości fizycznych sprawia, że gra nabiera zupełnie nowego wymiaru. Czy to wystarczy, by wskrzesić gatunek niemal zapomniany na PC – przekonamy się jeszcze w tym roku.

www.twelvegames.com

Battlestations: Midway w 2006

Tempo, z jakim pojawiają się doniesienia o opóźnieniach premier kolejnych tytułów, jest tak wielkie, że uzasadnione stają się obawy, że w Święta nie będzie w co grać! Kolejną na zastraszająco szybko wydłużającej się liście jest Battlestations: Midway – morski projekt Mithis-SCi, który naturalnie do portu, czyt. na PC, zawinąć ma dopiero w 2006.

www.battlestations.net



TOTAL OVERDOSE™
Gangsta w sosie Chili Con Carne!
Narkotyki, tequila, sombreros. Ponad 50 misji do wykonania!
Rozbudowany system ruchów w czasie walki. Dziesiątki combo!
Ponad 20 broni i 30 pojazdów do dyspozycji!
W SPRZEDAŻY JUŻ W PAŹDZIERNIKU!
99,90 ZŁOTYCH
PL
PC CD-ROM
3CD
www.totaloverdose.com
eidos
DEADLINE GAMES
PlayStation 2
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
3CD
Prawa do programu i dokumentacji „2005 SCi Games Ltd. Total Overdose" 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose, logo Total Overdose, SCi oraz logo SCi są znakami handlowymi SCi Games Ltd. Gra stworzona przez Deadline Games A/S. Deadline Games i logo © Deadline Games są znakami handlowymi © Deadline Games A/S. i PlayStation są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „Eidos" oraz logo Eidos są znakami handlowymi Eidos Plc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- AND THEN THERE WERE NONE
- CALL OF DUTY
- CONFLICT: GLOBAL STORM
- CRASHDAY
- DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
- GAUNTLET: SEVEN SORROWS
- SERIOUS SAM 2
- WORLD OF WARCRAFT

And Then There Were None – screenshoty

I nie było już nikogo... Ale za to były pierwsze screenshoty z tej przygodówko-adaptacji „And Then There Were None" Agathy Christie tworzonej przez rosyjską Akellę! Patrzcie więc i podziwiajcie.

www.agathachristiegame.com

Dungeons & Dragons Online w 2006

Klątwa +10 miesięcy dotknęła także gry Dungeons & Dragons. Jako pierwsza uległa jej Dragonshard – strategia w czasie rzeczywistym (z elementami role-playing) autorstwa Liquid Entertainment, która ukazać się ma dopiero na przełomie września i października. Drugim,

poważniejszym opóźnieniem jest to dotyczące Dungeons & Dragons Online. Ta ambitna próba zaprezentowanego żywego role-playing przy użyciu komputera podjęta przez Turbine rozpoczęła dopiero testy alfa i przed 2006 z pewnością jej nie ujrzymy...

www.ddo.com

SHORTY

album „The Art of Empires" i uzupełniający unikatowe wydanie instrukcji do gry, książkowy przewodnik po niej, a także płyta DVD „Making of Age of Empires III", płyta audio „Age of Empires III Official Soundtrack". Niestety jak zwykle w takich przypadkach Age of Empires III CE dostępne jest wyłącznie w przedsprzedaży w cenie 69,99 dolarów. Trzecia Era Imperiów rozpocznie się 25 października.

www.ageofempires3.com

World of Warcraft CCG

Blizzard Entertainment nie zamierza – choć mogłoby – jedynie pławić się w blasku sukcesu swego ostatniego magnum opus – World of Warcraft, ale skrupulatnie wyszukuje kolejne sposoby jego zdyskontowania. Kolejnym jest pomysł kolekcjonerskiej gry karcianej (CCG) na motywach tej najpopularniejszej obecnie Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, którego realizacją zajmuje się Upper Deck Entertainment, twórcy Yi-Gi-Oh! CCG. Karty z Thrallem i Magnim w sprzedaży pojawią się wiosną 2006.

www.upperdeckentertainment.com

Graeme Revell w Call of Duty

Graczy-melomanów zainteresuje zapewne wieść wprost z Activision, że ścieżkę dźwiękową do kolejnych gier serii Call of Duty skomponuje Graeme Revell, twórca soundtracku do filmowego The Chronicles of Riddick.

www.callofduty.com

Conflict: Global Terror = Conflict: Global Storm

Brytyjskie SCi potwierdziło pogłoski o przemianowaniu europejskiej wersji kolejnej gry serii Conflict z Global Terror na Global Storm. Decyzję tę SCi uzasadnia chęcią zażegnania konfliktu pomiędzy wersjami SECAM a PAL gry.

www.conflict.com

Crashday w Atari

O Crashday – próbie stworzenia idealnej symulacji jazdy (i zderzeń) samochodem wyścigowym podjętej przez niemieckie studia Moon Byte i Replay Studios – zdążyliśmy już poinformować we wcześniejszych numerach CD-Action. Powracamy do niej jednak, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o wieść, że Crashday znalazł się w planie wydawniczym Atari, które jego premierę planuje na luty 2006.

www.crashday.com

Gauntlet: Seven Sorrows PC – R.I.P.

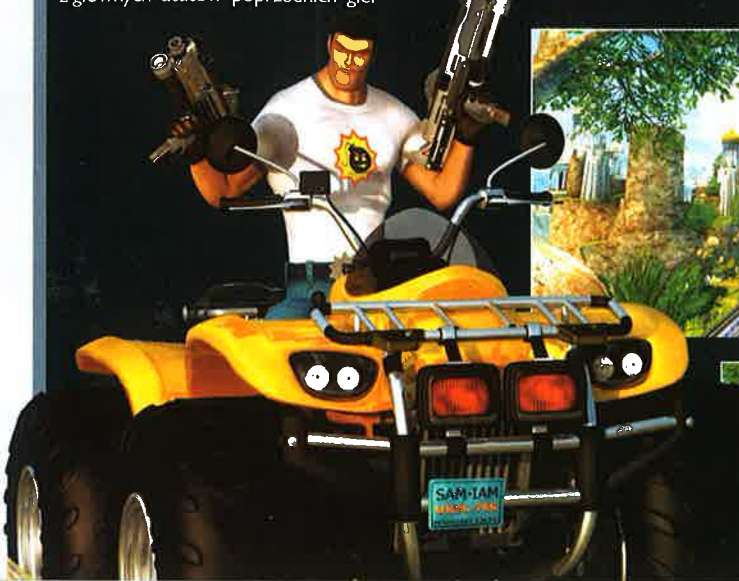
Złe wieści dla tych wszystkich, którzy upatrywali dobrej zabawy w związku z Gauntlet: Seven Sorrows – sequelem hitu sprzed lat, realizowanym m.in. przez Johna „Daikatanę" Romero i Josha „Icewind Dale II" Sawyera. Złe dlatego, że w ślad za doniesieniami o zwolnieniu obu wymienionych z Midway (bez obaw, fani nieodżałowanego Black Isle Studios – J.E. Sawyer znalazł zatrudnienie w Obsidian Entertainment) nadeszła informacja o zaprzestaniu prac nad wersją PC gry. Pozostały wersje konsolowe (PlayStation 2, Xbox) gry lub płacz i zgrzytanie zębami...

gauntletsevensorrows.com

Serious Sam 2 – w Dzień Nauczyciela!

Jak informuje duet Croteam-Take Two premiera Serious Sam 2 – nie mylić z Serious Sam: Second Encounter – odbędzie się już 14 października! Jednocześnie potwierdzona została obecność trybu współpracy (do 8 osób) – jednego z głównych atutów poprzednich gier serii. Czy jednak idea bezmyślnej sieczki również tym razem okaże się tak nośna jak niegdyś – zobaczymy już za miesiąc!

www.serioussam2.com



KRÓLICZEK WORMBOYA
KSIĄDZ ROBAK
ROBAK WYBOROWY
KARMAZYNOWY ROBAK
WORMINATOR
MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?
WORMS 4
TOTALNA ROZWAŁKA
PREMIERA: WRZESIEŃ 2005
2CD
WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI, SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!
W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i wlasnych broni.
• Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag" i obrona pozycji.
• 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
• Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.
PL
99⁹⁰ ZŁOTYCH
CD PROJEKT
PlayStation 2
POWERED BY gamespy
TEAM17
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwałka © 2005 Team17 Software. Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozwałka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
i „PlayStation" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Rise & Fall w 2006

Midway potwierdził doniesienia o przesunięciu daty premiery Rise & Fall: Civilizations at War z jesieni 2005 na zimę 2006. Chlip.

www.stainlesssteelstudios.com

RollerCoaster Tycoon 3: Wild!

Nie zdążyliśmy jeszcze dobrze obeschnąć po przemoczeniu do suchej nitki w Soaked! – pierwszym dodatku do RollerCoaster Tycoon 3, gdy jej twórcy – Frontier Developments, planują posłać nas w dzicz – w Wild! Ten zaś, zgodnie z tytułem, poszerzy granice naszych parków rozrywki o tereny dzikie, zamieszkane przez lwy, tygrysy i niedźwiedzie, a więc idealne miejsce na wirtualne fotograficzne safari!

Podwójne RollerCoaster Tycoon 3: Wild! staną przed nami otworem jeszcze w tym roku.

www.atari.com/rollercoastertycoon

Dreamlords

Szwedzkie Lockpick Entertainment uchyliło rąbka tajemnicy skrywającej dotąd szczelnie ich debiutancki projekt – Dreamlords. Ten zaś, co zdumiewające w przypadku debiutantów, jest niesłychanie ambitny – Dreamlords jest nie tylko Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy, ale także produktem typu open source, co oznacza, że w zasadzie każdy z nas może mieć udział w jego powstawaniu!

Czy model open source sprawdzi się w grach – przekonamy się najwcześniej w 2006.

www.dreamlords.com

Interaktywny Ludlum

Vivendi Universal Games nabyło prawa do adaptacji bestsellerów Roberta Ludluma. Oznacza to, że już za jakiś czas przyjdzie nam zagrać w Born to be Bourne czy jak tam twórcy zechcą nazwać gry na motywach „Tożsamości Bourne'a" i „Ultimatum Bourne'a".

www.vugames.com

SWG: Trials of Obi-Wan

Duet LucasArts-Sony Online Entertainment ujawnił plan wydania trzeciego po Jump to Lightspeed i Rage of the Wookiees dodatku do Star Wars Galaxies: An Empire Divided (to Massively Multiplayer Online Role-Playing Game w uniwersum Gwiezdnych Wojen). Ten zatytułowany został Trials of Obi-Wan i jak łatwo się domyślić, koncentruje się na najbardziej mistycznej części świata – na Mocy i tych szczególnie na nią wyczulonych – rycerzach Jedi. Trails of Obi-Wan rozgrywać się będą na znanej z „Epizodu III: Zemsty Sithów", a nowej w Star Wars Galaxies wulkanicznej planecie Mustafar i składać się mają z niezwykle wymagających zadań zlecanych przez ducha samego Obi-Wana. Twórcy obiecują przy tym jednak nowe wyzwania także dla tych, którzy niewiele mają, a jeszcze mniej chcą mieć wspólnego z Jedi czy Sith – dla kolonistów planety, którzy, jak wieść niesie, zmuszeni będą się mierzyć m.in. z droidami-zabójcami.

Próby Obi-Wana w ramach Star Wars Galaxies rozpoczną się 1 listopada 2005.

www.starwarsgalaxies.com

Timeshift w 2006

I znów mieli rację redakcyjni pesy... realiści twierdzący, że czego jak czego, ale Timeshift – FPS-a science fiction tworzonego przez Saber Interactive – w tym roku na pewno nie ujrzymy. To sugerowane w tytule, ale – zdaje się – nieplanowane wcześniej przesunięcie w czasie potwierdziło samo Atari, które zarazem wyznaczyło nowe okno czasoprzestrzenne jego premiery – wiosna 2006.

www.saber3d.com

SHORTY

Carmageddon 2006 – R.I.P.

Źródła zbliżone do oficjalnych informują nieoficjalnie o zaniechaniu prac nad kolejnym sequelem Carmaggeddon – wściekle krwawej i tym samym wściekle kontrowersyjnej ścigałki ulicznej sprzed lat. Decyzja o odłożeniu pomysłu ad acta jednak zbiegła się z datą przejęcia Eidos przez SCi, co może oznaczać, że jego realizacja zostanie wznowiona w późniejszym terminie i być może w innych warunkach. Z drugiej strony jednak – czy nasza branża rzeczywiście potrzebuje kolejnej awantury?

www.eidos.com

Elveon

Black Buccaneer nie był jedynym projektem słowackiego 10tacle Studios, zaprezentowanym w trakcie lipskiej Games Convention.

Innym tytułem premierowym był Elveon – gra akcji osadzona w świecie fantasy, tworzona w oparciu o Unreal Engine 3 i planowana na lato... 2007.

www.elveon.com

State of Emergency 2 w Playlogic

Wygląda na to, że sequel State of Emergency znalazł wreszcie swego możnego protektora. Okazał się nim holenderski Playlogic, któremu najwyraźniej marzy się powtórzenie znakomitych wyników pierwowzoru,

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

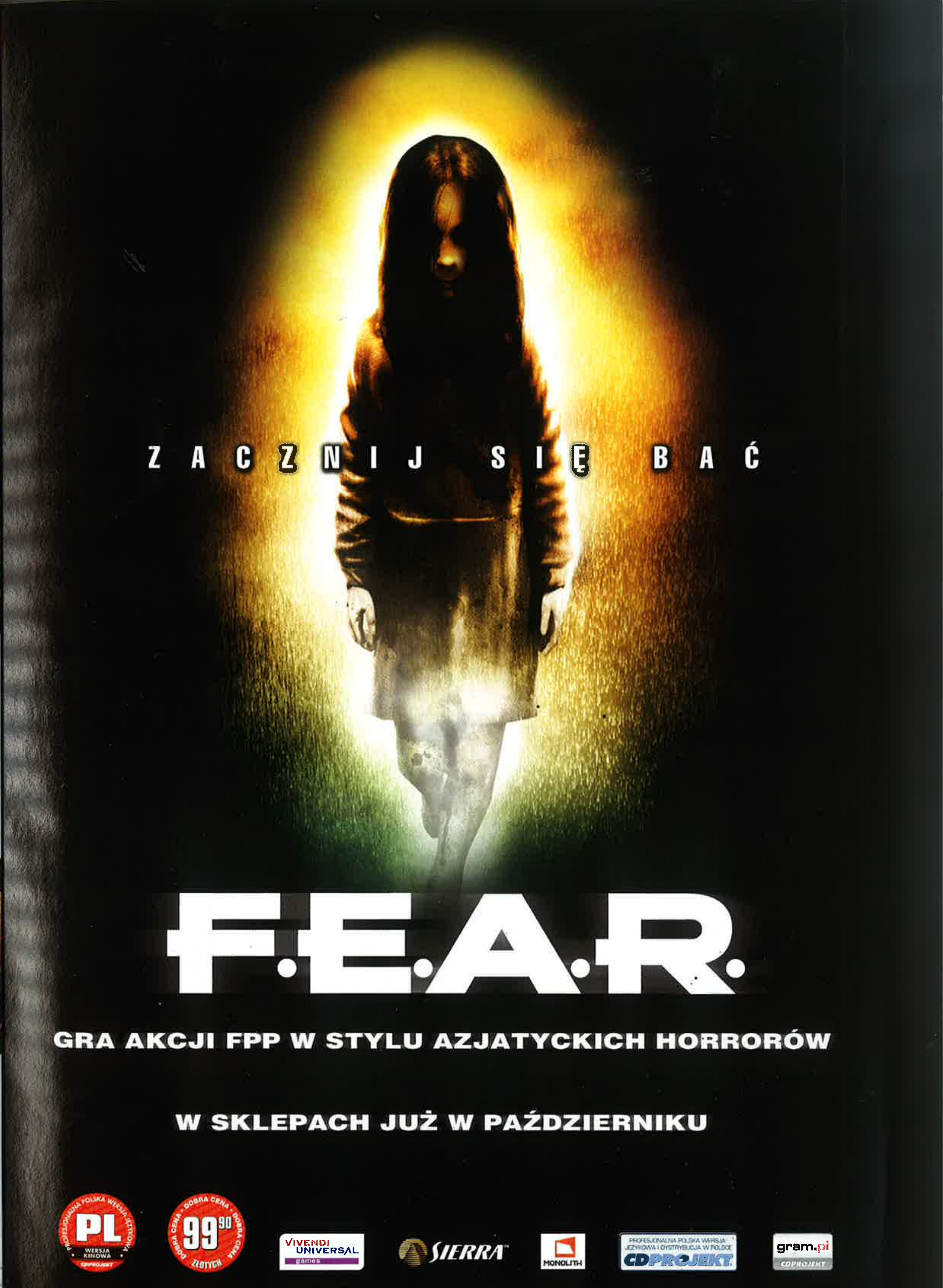
Duet Brainbox Games-Groove Games ujawnił istnienie interaktywnej adaptacji ostatniego zombipodobnego dzieła Georga Romero – Land of the Dead. Ta zatytułowana Road to Fiddler's Green jest, jak wynika z informacji prasowych, niskobudżetowym first-person shooterem koncentrującym się na tym, co w nich najlepsze – zmasowaną eksterminacją wszystkiego, co podryguje i jęczy – setek, jeśli nie tysięcy nieumarłych. Atutem Land of the Dead: Road to Fiddler's Green jest technologia Unreala i wykorzystanie zintegrowanego systemu wiarygodnej fizyki obiektów – Karmy.

www.groovegames.com

Star Wars: Battlefront II 1 listopada 2005

Znamy datę premiery Star Wars: Battlefront II – sequela Battlefield Star Wars, którym jego twórcy – Pandemic, zamierzają udowodnić światu, że są lepsi niż DICE. Jest nią 1 listopada 2005 – dzień, w którym fani Star Wars udadzą się tłumnie do sklepów w poszukiwaniu wersji DVD filmowej „Zemsty Sithów".

www.lucasarts.com



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo F.E.A.R., Vivendi Universal Games oraz Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra i logo Sierra są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Logo Monolith jest znakiem handlowym Monolith Productions Inc. Wszystkie inne znaki handlowe, prawa autorskie i loga są własnością ich prawnych posiadaczy.

- BLACK BUCCANEER
- CAESAR IV
- DARK MESSIAH OF MIGHT...
- STARGATE SG-1
- STAR TREK ONLINE
- STAR WARS: EMPIRE AT WAR
- WOFOR: WAR ON TERROR

10/2005

Star Wars: Empire at War – 7 lutego 2006

Tu nie było niespodzianki – Star Wars: Empire at War, czyli Nowa Nadzieja graczy na wartościową strategię w czasie rzeczywistym osadzoną w uniwersum Gwiezdnych Wojen, ukaże się nie w tym, a dopiero przyszłym roku. Na pocieszenie pozostaje nam obietnica jej twórców – duetu Petroglyph-LucasArts – że Wojna dla Imperium rozpocznie się dokładnie 7 lutego 2006.

www.lucasarts.com

SHORTY

który sprzedał się w łącznej liczbie 1,6 miliona sztuk! Tym razem sposobem na sukces ma być uzupełnienie arsenału gry o pojazdy – śmigłowce, łodzie, pojazdy opancerzone. Niestety dla posiadaczy PC, Playlogic nie planuje jak na razie wersji innej niż PlayStation 2.

www.playlogicinternational.com

Black Buccaneer

Słowackie 10tacle Studios ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące projektu Black Buccaneer, hybrydy gier action-adventure

i... najprawdziwszego interaktywnego horroru! Ta, dzieło francuskiego studia Widescreen Games, zabierze chętnych, by się bać, w świat XVI-wiecznych Karaibów. Czyli tam, gdzie – podobnie jak w filmowych "Pirates of the Caribbean" – piraci, a przynajmniej ci żywi, wcale nie są najgroźniejszym drapieżnikiem... Akcja gry rozpoczyna się z chwilą, gdy młody i zdolny, acz odrobinkę pechowy eks-żeglarz, czyt. rozbitek nazwiskiem Francis Blade, natrafia na tajemniczy czaszkokształtny amulet tytułowego Czarnego Bukaniara. Ten zaś, prócz niezwykłych mocy, daje naszemu bohaterowi wiedzę o legendarnym skarbie, do którego droga wiedzie przez 26 poziomów wypełnionych śmiertelnie groźnymi

Caesar IV

Wchodząca w skład imperium Vivendi Universal Sierra Entertainment przedstawiła pierwsze szczegóły dotyczące czwartej inkarnacji Ceasara. Ta, zatytułowana po prostu Ceasar IV, i tworzona przez Tilted Mill wprowadzić ma tak serię, jak cały gatunek w XXI stulecie. Niestety, w chwili składu czasopisma o nowym Caesar z całą pewnością mogliśmy powiedzieć tylko tyle, że jego pierwsze publiczne wystąpienie odbędzie się dopiero w roku dwa tysiące i szóstym.

www.caesariv.com

StarGate SG-1 w próżni

Projekt StarGate SG-1 australijskiego Perception niejednokrotnie już pojawiał się w Kalejdoskopie, zwykle jako jeden z jego bohaterów pozytywnych. Tym razem jednak mamy wieści złe – tj. przychodzi nam poinformować, że wskutek zerwania umowy wydawniczej z austriackim JoWooDem StarGate SG-1 znalazł się w – nomen omen – próżni. I choć dla Gwiezdnych Wrót próżnia zdaje się całkiem odpowiednia dla produktu, który wymaga atmosfery wyczekiwania, sytuacja może się okazać zabójcza. Tym bardziej że powodem wycofania się JoWooD ze spółki miałaby być rzekomo spora rozbieżność pomiędzy stanem oczekiwanym a faktycznym, czyt. marne efekty prac Perception. Jak potoczą się dalsze losy StarGate SG-1 – zobaczymy.

www.perception.com.au

WOFOR: War on Terror w 2006

Monte Cristo Games potwierdziło pogłoski, jakoby strategiczna (ale w czasie rzeczywistym) Wojna z Terrorem w ramach WOFOR: War on Terror miała rozpocząć się nie jesienią 2005, lecz dopiero w pierwszych miesiącach 2006.

www.digitalreality.com

Michael Okuda w Star Trek Online

Dobre wieści dla Trekkerów: Perpetual Entertainment, twórcy Star Trek Online z uzasadnioną dumą ujawnili fakt nawiązania współpracy z Michaelem Okudą, jednym z wizjonerów serialowego „Star Treka".

www.perpetual.com

Dark Messiah of Might & Magic

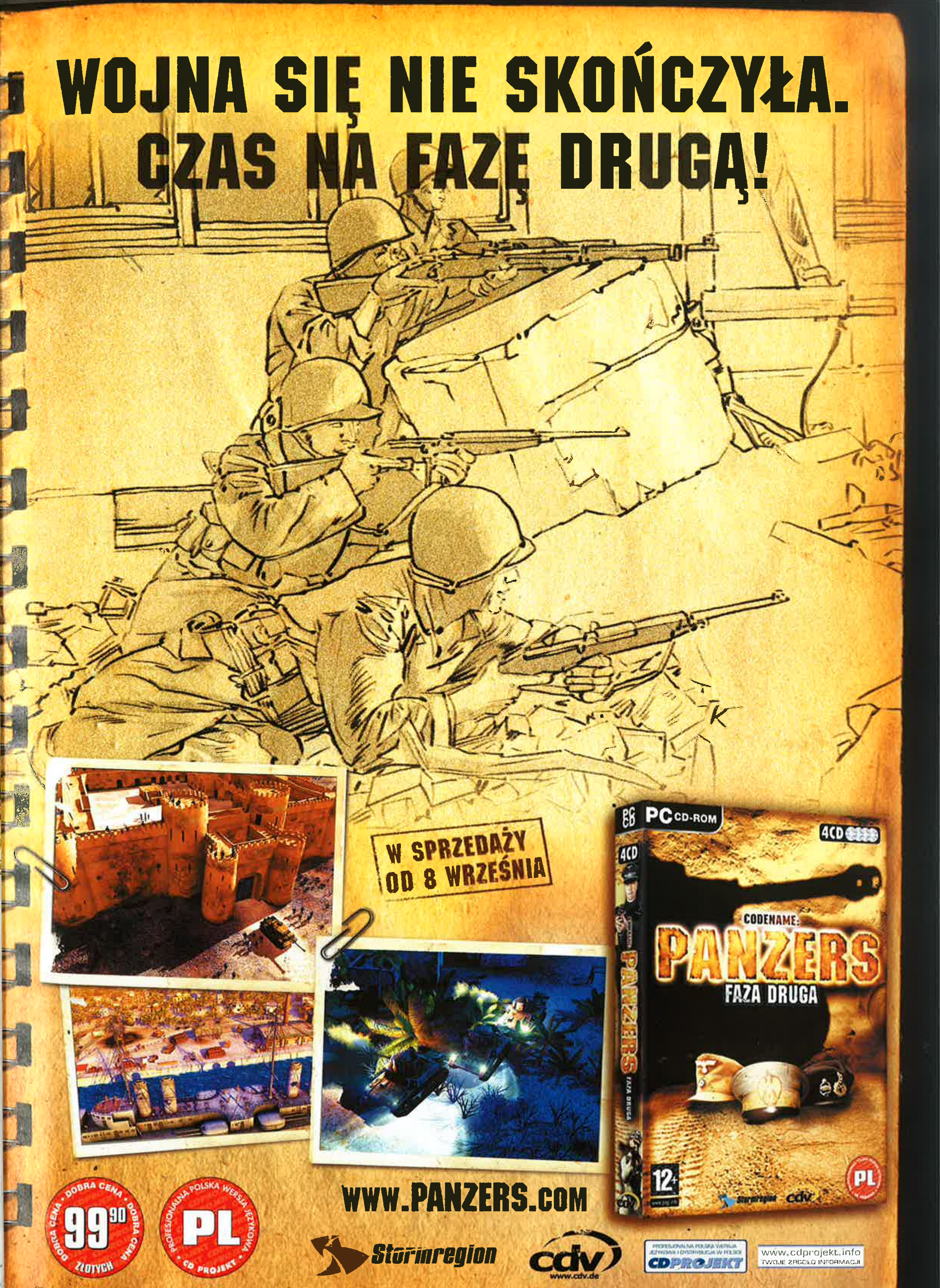
Kiedy kilkanaście miesięcy temu Ubisoft ujawniło, że po zniknięciu New World Computing to właśnie jemu w udziale przypadły prawa do serii Might & Magic i Heroes of Might & Magic, w oczach ich fanów zalśniła nowa nadzieja na lepsze jutro. Dziś możemy już być pewni, że Ubi robi dobry użytek z obydwu tych licencji. To zaś dlatego, że prócz bardzo obiecującej Heroes of Might & Magic V, której realizację powierzyło Nival Interactive ludziom, którzy dali światu serie Etherlords i Silent Storm, wskrzeszeniu uległa także idea czystego role-playing uosabiana przez całe lata przez gry serii Might & Magic.

Nowa Might & Magic, czyli Dark Messiah of Might & Magic nieznacznie przypominać będzie to, co mieliśmy już okazję poznać i polubić (a raczej, biorąc pod uwagę jakość ostatniej dziewiątej Might & Magic – znielubić). Dark Messiah jest role-playing prezentowanym w perspektywie pierwszej osoby, podobnie do Arx Fatalis, z którym, nawiasem mówiąc, dzieli osobę twórcy – francuskie Arkane Studios. Znający Arx Fatalis wiedzą więc, czego należy się spodziewać po Mrocznym Zbawcy – niebanalnej fabuły, wiarygodnego pod względem fizyki obiektów świata Ashan i unikatowego systemu walki, czarowania czy skradania się. Dodatkowym atutem Dark Messiah jest fakt, że gra tworzona jest w oparciu o Source – technolgię, która tchnęła życie w Half-Life 2 i Vampire: The Masquerade – Bloodlines!

Bohaterem Dark Messiah of Might & Magic jest Sareth – bohater zdolny posługiwać się zarówno mieczem, jak i magią. Tylko od gracza zależeć ma przy tym, w jakim kierunku rozwijać się będzie początkowa postać. Może się okazać brutalnym wojownikiem, potężnym magiem, cieniolubnym skrytobójcą – od wyborów graczy zależeć ma także, jakimi umiejętnościami będzie dysponować, jaką bronią władać (spośród 40 istniejących) czy jakie śmiercionośne kombinacje egzekwować. Niezwykle interesująco brzmi także obietnica ewolucyjnego trybu mutiplayer (do 32 osób naraz), w którym istnieć ma podział graczy na teamy i klasy, a także – na podobieństwo Enemy Territory – system rozwoju postaci.

Dark Messiah of Might & Magic zstąpi na Ziemię najwcześniej za rok.

www.mightandmagic.com



CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. „CDV", logo CDV oraz Codename: Panzers Phase Two są zastrzeżonymi znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG i Stormregion. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prawnych właścicieli.

- BROKEN SWORD 4
- COMMANDOS: STRIKE FORCE
- HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII XXX MHZ
- RAM: XX MB
- GRAFIKA RAM: XX MB

Commandos: Strike Force w 2006

Eidos Interactive potwierdził opóźnienie premiery Commandos: Strike Force. I choć sugerowaliśmy taką możliwość w zapowiedzi tej obiecującej hybrydy strategii i first-person shooterów, jaka pojawiła się w poprzednim numerze CD-Action, oficjalne doniesienie miało znaczący wpływ na nagłe pogorszenie redakcyjnego nastroju. Na pocieszenie – nowy screenshot ukazujący Commandos: Strike Force w akcji.

www.pyrostudios.com/csf

SHORTY

przeciwnikami; pułapkami i... voodoo! W postać Black Buccaneera wcielimy się na dobre i złe wiosną 2006.

www.black-buccaneer.com

Broken Sword 4

Dobre wieści dla fanów adventure! Jak informuje THQ, trwają prace nad czwartą grą serii Broken Sword. O tej jednak wiadomo jedynie tyle, że tworzona jest ponownie przez Revolution Software – i wbrew wcześniejszym zapewnieniom, że Broken Sword pozostanie trylogią – rozwijać ma wątki z poprzedzającej ją Sleeping Dragon. W jaki sposób Revolution Software z trylogii zrobi tetralogię, przekonamy się najwcześniej latem 2006.

www.revolution.co.uk

Unreal Engine 4

Świat elektronicznej rozrywki kręci się coraz szybciej. Dowodem doniesienia z Lipska, jakoby Tim Sweeney z Epic Games pracował już nad czwartym wcieleniem technologii Unreal. Nie byłoby w tym być może niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że wciąż jeszcze przed nami premiera pierwszej gry wykorzystującej Unreal Engine 3! Z tego też względu nie może dziwić fakt, że wszystkim, co na temat UE4 miał do powiedzenia prezes Epic Mark Rein, było „Unreal 4 to całkowity przełom i zupełnie nowy sposób tworzenia przyszłych gier".

www.epicgames.com

360 za 299,99 lub 399,99

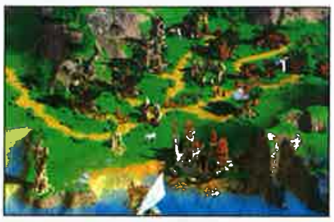
Targi w Lipsku były dla Microsoftu okazją, by odkryć ostatni kawałek układanki – cenę – w obrazie jego nowej konsoli Xbox 360. Ta, jak się okazuje, sprzedawana będzie w dwóch wersjach – podstawowej i deluxe. W wersji podstawowej, która kosztować ma 299,99 euro, znajdzie się konsola, przewodowy kontroler, wymienny panel przedni, kabel AV i karta członkowska systemu Xbox Live Silver. Droższa o 100 euro wersja deluxe zawierać ma – prócz konsoli – także kontroler bezprzewodowy, wymienny dysk twardy o pojemności 20 GB, wymienny panel przedni, zestaw słuchawkowy, pilot zdalnego sterowania, a także kabel HD AV do telewizorów wysokiej rozdzielczości, kabel sieciowy i naturalnie kartę członkowską systemu Xbox Live Silver. Niejasne pozostają nadal kwestie premiery Xboxa 360 (za prawdopodobną datę przyjmuje się początek listopada), a także cena abonamentu systemu Xbox Live Gold, niezbędnego, by grać online. Nie bardzo wiemy też, czemu – zdaniem Microsoftu – 1 euro równe jest jednemu dolarowi (ceny zestawów amerykańskich to odpowiednio 299,99 i 399,99 dolarów), podczas gdy dolar jest w rzeczywistości tańszy o ok. 20%... Wiadomo natomiast, że zgodnie z wcześniejszymi przewidywaniami za gry na Xbox 360 przyjdzie nam zapłacić średnio o 10 euro więcej, co oznacza, że w Polsce kosztować będą one ok. 300 złotych każda. Hmmm... To zaś oznacza, że my, przynajmniej na razie, nie zamierzamy rozstawać się z wiernymi PC...

www.xbox360.com

Heroes of Annihilated Empires w 2006

Ukraińskie GSC Game World, twórcy serii Cossacks, potwierdzili, jakoby ich Heroes of Annihilated Empires, obiecująca hybryda strategii w czasie rzeczywistym i role-playing, miała ziścić się dopiero w pierwszych miesiącach 2006.

www.heroesofae.com



Konkurs SMS!

W związku z premierą filmu „Constantine" w wersji DVD mamy dla Was wspaniały konkurs.

Do wygrania 10 rewelacyjnych zestawów:

Constantine - dwupłytowe DVD, gra komputerowa oraz gadżety filmowe.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Główny bohater gry i filmu to:

A) Egzorcysta B) Egzekutor C) Egalitarysta

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorami nagród są: CD PROJEKT, Warner Home Video

TM & © DC COMICS. ©2005 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

internetowy wirtus.pl sklep wysyłkowy

Informacje o wysyłce

- Termin dostawy 2-7 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 9.50 zł
- Koszty dostawy w ciągu 2 dni roboczych 11.90 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu.
- Ceny zawierają podatek VAT.

zapraszamy na: gry.wirtus.pl

Tel.: 0-22 773 25 35 Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: biuro@wirtus.pl

Adres korespondencyjny: Wirtus.pl, ul.Fabryczna 8A, 05-077 Warszawa Wesoła

Zapraszamy do naszego sklepu intrnetowego www.wirtus.pl

Zamów przed premierą!

- DUNGEON SIEGE 2 — PREMIERA: WRZESIEŃ — 109,90 PL
- CODENAME PANZERS: FAZA DRUGA — PREMIERA: WRZESIEŃ — 84,00 PL
- CALL OF DUTY 2 — PREMIERA: LISTOPAD — 79,99

Szczególnie polecamy

Championship Manager 03/04 — 12,90 PL
Championship Manager: Season 03/04 zawiera ligi z 42 krajów (w sumie 96 lig) i bazę danych ponad 200 tysięcy graczy z całego świata

Bard's Tale — 78,90 PL
Wciel się w postać Barda - wesołego, acz niezbyt mężnego awanturnika, który kieruje się raczej własnymi wygodami, niż dobrem wspólnym

Guild Wars — 109,90
Ludzkość potrzebuje bohaterów jak nigdy dotąd. Czy staniesz do walki ze złem i obronisz Tyrię od zagłady?

GTA San Andreas — 199,90
Po Liberty City i Vice City przyszedł czas na San Andreas - nowy rozdział w legendarnej serii Grand Theft Auto... Wersja nieocenzurowana!

- Cesarz: Narodziny państwa środka — 19,90 PL
- Mroczne Wieki — 19,00 PL
- Heroes 3 Złota Edycja — 19,99 PL
- Balsur's Gate 2 + TB — 19,99 PL
- WWW Studio 2004 — 19,00 PL
- EJ Hip Hop 4 — 19,90
- Dyktando — 19,00 PL
- Kajko i Kokosz Szkoła Latania — 19,00 PL
- ZOO Empire — 19,00 PL
- Mistrz Wizażu — 19,00 PL
- Combat Mission 2 Barbarossa — 29,90
- Command and Conquer Generals — 44,90 PL
- Armies of Exigo — 44,90 PL
- Football Manager 2005 — 68,90 PL
- Worms Oblężenie — 68,90 PL
- Full Spectrum Warrior — 68,90 PL
- Warhammer 40k Dawn of War — 68,90 PL
- Cross Racing Championship — 54,90
- GTR — 84,00 PL
- Battlefield 2 — 118,90 PL

Gry PC - cennik

PEŁNA OFERTA NA WWW.WIRTUS.PL

102 DALMATYŃCZYKI	27,9
7 SINS PL	59
ALLADYN: ZEMSTA NASIRY	27,9
ANNO 1602 (PL)	19,99
BAD BOYS 2 PL	14,9
ARMIES OF EXIGO PL	44,9
BARD'S TALE PL DVD	78,9
BEYOND DIVINITY PL	44,9
BIG MUTHA TRUCKERS PL	14,9
BATTLEFIELD 2 ED. DVD	118,9
BOB BUDOWNICZY BUDUJE PARK	27,9
BOB BUDOWNICZY PRZYGODA NA ZAMKU (PL)	19,9
BRYDŻ 3000	29,9
C&C GENERALS DELUX EDITION PL	44,9
CESARZ: NARODZINY PANSTWA ŚRODKA	19,99
CHESSMASTER 9000	26,9
CHROME (PL)	19,9
COMANCHE 4 PL	19,99
CONFLIKT DESERT STORM 2 (PL)	44,9
CYCLING MANAGER 2	19,9
DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU + MISJE	49,99
DESPERADOS PL	19,99
DEVASTACJA (PL)	19,9
DRIV3R - DRIVER 3 PL	44,9
DRIVER PL	19,99
EARTH 2160 PL	26,9
EEP 3 SYMULATOR KOLEI	45,9
EJ HIP HOP (PL)	19
ELDER SCROLLS III: MORROWIND PL	19,99
FAR CRY ED. DVD	44,9
EMPIRE EARTH 2 PL 84	84
FIM SPEEDWAY GRAND PRIX	19,9
FLANKER 2.5	19,9
FOTO STUDIO 2 (PL)	19
GOTHIC 2 PL	49,99
GOTHIC 2: NOC KRUKA PL	49,99
GOTO BRIDGE 2.2	29,9
GROUND CONTROL 2: OPERACJA EXODUS PL	49,99
GTR	84
HALF LIFE GENERACJA	49,99
HARD TRUCK PL	19,9
HARRY POTTER - KOMNATA TAJEMNIC (PL)	37,9
JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE	48,9
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE CLASSIC	37,9
JUICED: SZYBCY I GNIEWNI	84
KOZACY: ANTOLOGIA PL	44,9
KRASNALE 2	10
KULT: HERETIC KINGDOMS	54
LIONHEART PL	19,99
LUFTWAFFE COMMANDER	19
MADAGASKAR PL	67,9
MASTER OF ORION 3 (PL)	19,99
MEDIEVAL: TOTAL WAR	44,9
MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ PL	44,9
OPERATION FLASHPOINT PLATYNOWA EDYCJA PL	44,9
POLANIE 2 (PL)	26,9
QUAKE 2	19,9
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	19,9
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	36,9
REDLINE: XTREME AIR RACING 2 (PL)	19
SACRED PLUS PL	44,9
SACRED UNDERWORLD PL	59
SHADOW VAULT	54
SIEGE OF AVALON PL	19,9
SILENT HUNTER II	19,9
S ABRA KADABRA (PL)	57,9
SIMS GWIAZDA (PL)	57,9
SIMS WAKACJE (PL)	57,9
SIMS ZWIERZAKI (PL)	57,9
SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX	44,9
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II - LUDZIE HONORU PL	44
SPLINRER CELL	19
SPELLFORCE - ZŁOTA EDYCJA PL	44,9
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	44,9
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC PL	59,99
STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY	44,9
STARCRAFT + BROOD WAR	47,99
THE I OF THE DRAGON PL	39
THE SIMS 2 PL	128,9
THE SIMS 2: NA STUDIACH PL (DODATEK DO GRY)	74,9
TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR PL	44,9
TOCA RACE DRIVER PL	19,99
TRIBES ZEMSTA	49,99
TRACKMANIA SUNRISE	59
TWIERDZA 2 DVD PL	84
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC PL	44,9
UNREAL II: THE AWAKENING	44,9
UNREAL TOURNAMENT 2004 DVD	44,9
VIRTUAL SKIPPER 2	19,9
WORMS 3D	19,99

MEGA WYPRZEDAŻ! GRY OD 4.99

- DUNGEON SIEGE — 29,90
- TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS — 19,99
- JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH — 19,99
- WARCRAFT II — 9,99
- SACRED PLUS — 44,90 PL
- SOUL REAVER — 4,99
- APOCALYPTICA — 19,99
- MYTH: THE FALLEN LORDS — 4,99
- DRAGON'S LAIR 3D — 5,99
- SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA — 29,99 PL
- EUROFIGHTER TYPHOON — 9,99
- NEVERWINTER NIGHTS — 29,99 PL
- REPUBLIKA: REWOLUCJA — 9,99 PL
- WESTERNER — 14,99 PL
- FARCRY DVD — 44,90 PL
- LORDS OF EVERQUEST — 29,90 PL

www.wirtus.pl NAJTANIEJ W SIECI www.wirtus.pl

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- WWW.UT2007.COM
- DATA PREMIERY: 2006

BALKY | POWRÓT KRÓLA

Pozwolę sobie zacząć od stwierdzenia, że graficznie Unreal 2007 będzie po prostu wymiatał, niszczył i w ogóle rządził. Uff, wybaczcie ten nietypowy początek, ale musiałem to z siebie wyrzucić.

Choć od momentu opublikowania pierwszych przyprawiających o szczękopad screenów minęło trochę czasu, a także ogłoszono kilka tytułów z równie wspaniałą grafiką, to nadal twierdzę, że **to właśnie najnowsze dziecko Epic Games będzie królowało.**

Engine

Oczywiście, grafika, jakkolwiek niesamowita by nie była, sama tytułu nie obroni, stąd też należy się dokładniej przyjrzeć temu, co jeszcze będzie oferować kolejny Nierealny. Bez zbędnych ceregieli zajrzyjmy pod maskę, by dokładniej sprawdzić silnik, w jaki wyposażono UT 2007. Cacko nazywa się **Unreal Engine 3** (ach, ta oryginalność) i będzie naprawdę potężne. No, bo jak tu nie mówić o potędze, skoro twórcy gry chwalą się, że silnik jest w stanie (na przykład) **wygenerować lawinę śnieżną bez zająknięcia**. Do tego na ekranie może znajdować się kilkadziesiąt (!) jednostek, a my nie poczujemy, by animacja zwolniła choć o jotę...

Pukawki

Już można dostać lekkiej zadyszki, a to dopiero początek, bo w nowym Unrealu znajdzie się między innymi co najmniej **11 pukawek** (można się spodziewać, że ostateczna liczba giwer będzie nieco wyższa). I tak wesołej rzeźni będziemy dokonywać między innymi za pomocą Shock Rifle'a, Link Guna, Rocket Launchera czy Flak Cannona. Do tego w niektórych trybach będzie można skorzystać z Translocatora, pojawią się także dwa Enforcery. Na wyposażeniu będziemy również mieli Tridium Stingera (strzelający kryształami) oraz snajperkę. W kategoriach ciężkiego kalibru dostaniemy w łapy Redde-

Na ekranie może znajdować się kilkadziesiąt jednostek, a my nie poczujemy, by animacja zwolniła choć o jotę.

Lepiej już teraz zacznij odkładać kasę na nowy sprzęt...

mera – wyrzutnię rakiet nuklearnych, pojawi się także AVRiL. Nowością natomiast (bo wymienione wcześniej bronie pojawiały się w poprzednich odsłonach Unreala) będzie Canister Gun, połączenie stawiacza min i Bio Rifle'a.

Pojazdy

Wprowadzone w UT2K4 pojazdy pojawią się także w tej części gry, choć nie wiadomo do końca, które z nich faktycznie ujrzymy w grze. Mówi się o osiemnastu **wehikułach**, wśród których ma się znaleźć między innymi Scorpion (zostanie wyposażony w dopalacz, możliwość autodestrukcji i wyrzutnię rakiet, która zastąpi energetyczną sieć). Na pewno pojawi się także czołg Goliath.

Multi

Obecność trybów typu Team Deathmatch czy Assault to rzecz oczywista, tym razem dostaniemy też trochę nowości. Tryb **Conquest** to połączenie Assault i Onslaught – z pierwszego wykorzystano osobne cele dla każdej z drużyn, z drugiego pożyczono skalę potyczki. Według słów autorów, sukces w tym trybie będzie w bardzo dużej mierze zależał od taktyki. Twórcy póki co rzucają sporą liczbą pomysłów (wykorzystanie surowców, zmiana wyglądu otoczenia zależna od tego, która drużyna kontroluje daną strefę, budowanie nowych pojazdów i – tak, tak – struktur). Oczywiście należy się spodziewać obecności mutatorów, co zapewni sporą różnorodność rozgrywanych pojedynków.

I co jeszcze?

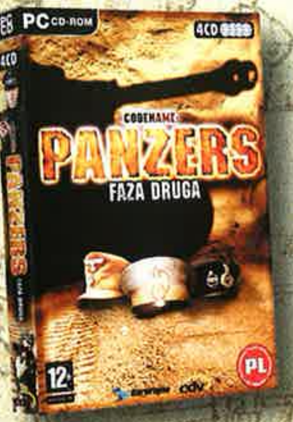
Na koniec w telegraficznym skrócie o tym, co jeszcze ma się szansę znaleźć w ostatecznej wersji gry. Większa integracja ze sceną graczy, z możliwością przeglądania stron klanowych bezpośrednio w grze, dostęp do najnowszych modyfikacji czy wreszcie możliwość śledzenia różnego rodzaju statystyk i system wyszukujący graczy o podobnych do naszych umiejętnościach. **Dostępne będą boty**, których inteligencja ma się znacząco poprawić. Krzemowi kompani mają informować gracza o sytuacji na mapie, ponadto przebąkuje się o możliwości wydawania poleceń głosowych botom. Do gry ma zostać dołączony **edytor** pozwalający na tworzenie wszelakich modyfikacji (a co za tym idzie – pokazanie możliwości Unreal Engine 3).

UT 2007 ma zadebiutować w przyszłym roku. Już teraz warto zacząć odkładać kasę na nowy sprzęt, bo przy takiej grafie... **|CDA|**

KONKURS SMS!

CODENAME: PANZERS FAZA DRUGA

Do wygrania niesamowita, ściśle reglamentowana, wersja gry Codename Panzers (x 3 sztuki)



oraz 20 sztuk gry Codename Panzers w wersji standardowej.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakich frontach II wojny światowej toczy się akcja Codename Panzers: Faza Druga

A) W Afryce, we Włoszech i w Jugosławii
B) W Polsce, Francji i w Niemczech
C) We Włoszech, w Polsce i w Jugosławii

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.PN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorem nagród jest:
CDPROJEKT

motogp 3
Ultimate Racing Technology
NOWOŚĆ
TRYB KARIERY
WYŚCIGI ULICZNE I PO TORACH
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT
PC CD-ROM
NIE BĄDŹ DAWCĄ... POCISKAJ NA KOMPIE!
www.motogpthegame.com
W sprzedaży od października
3+
www.pegi.info
PC CD ROM
CDPROJEKT
POWERED BY gamespy
BT
CLIMAX
THQ
Game and Software © 2005 THQ Inc. MotoGP™ URT 3 and © 2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP i odpowiednie logotypy, znaki, nazwiska, postacie i podobizny są wyłączną własnością Dorna Sports, S.L. i/lub ich prawnych właścicieli. Wykorzystano na mocy licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Climax Studios. Climax Studios i odpowiednie logo są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy i znak „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ logo są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli.

PRODUCENT: SEGA
WWW.SIGAMES.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2005

ELD | POWRÓT DO MISTRZOWSKIEJ FORMY?

FOOTBALL MANAGER 2006

Zeszły sezon trudno mi było zaliczyć do udanych. Najpierw mocno rozczarowałem się pierwszym dzieckiem małżeństwa Segi ze Sports Interactive, czyli Football Managerem 2005. Później nastąpiła klęska zatytułowana Championship Manager 5. Jedynie panowie odpowiedzialni za Total Club Manager spisali się na medal. To jednak nie koniec zmagań, albowiem, jak to w piłce, stawką w tym roku jest także tytuł mistrzowski.

Co by jednak złego nie mówić o FM 2005, to jednak – tak jak w przypadku Championship Managera (mam na myśli części tworzone przez SI, a nie ten crap CM 5) – grało się całkiem nieźle. A nawet gra się dalej, bo niedawno zainstalowałem go ponownie i odkopałem swój save. Patche, jakie wyszły w ciągu kilku miesięcy po premierze FM 2005, usunęły na szczęście większość buraków. Czy to znacza, że FM 2006 w dniu premiery będzie już produktem kompletnym, pozbawionym buraków, w jakie obfitował FM 2005?

Europo, nadchodzę!

Zanim przejdę do konkretów, przypomnę o tym, czym chlubi się Sports Interactive. Mianowicie FM 2006 to aż pięćdziesiąt lig, w tym pierwsza i druga liga polska. Oznacza to ni mniej, ni więcej, tylko to, że cała Europa powinna się zacząć bać. Po kilku latach chudych będę mógł poprowadzić Śląsk po najwyższe trofea! W sumie pokierować można którýś z 5000 klubów. Jak zwykle

autorzy chwalą się aktualnymi składami, a także dokładnymi statystykami kopaczy i trenerów. Nowalijką są natomiast dane sędziów, z których możemy się dowiedzieć, jak np. reagują na twardą grę i odpowiednio pod sędziego ustawić zespół. Szkoda, że w przypadku ligi polskiej nie podano, ile taki koleś bierze za mecz. :/

Dobre transfery

Jednakowoż chyba najbardziej rzucają się w oczy zmiany dotyczące treningu. Jeśli komuś, podobnie jak mnie, nie podobał się trening w FM 2005, ten będzie zadowolony, bowiem opcje te zdecydowanie uproszczono. No i w końcu jest jakiś sens w treningu, bo widać postęp

lub regres, jaki czynią poszczególni kopacze. Dużo większą rolę odgrywają w przypadku treningu nasi współpracownicy, którzy biorą w tym aktywny udział.

Współpracownik Ray Houghton

W usuwaniu bugów związanych z grą naszych pupili pomagał Ray Houghton. Dawny piłkarz Liverpoolu i reprezentacji Irlandii odpowiadał za to, by w FM 2006 nie powtórzyła się sytuacja sprzed roku, gdy kopacze biegali po boisku bez ładu i składu. Nawet po patchach dalej do kontrataków wychodzą obrońcy, a przy rogach często na pozycji stopera widzimy napastnika... Czy sytuacji tej uniknięto w FM 2006? Zobaczymy po premierze – trudno wysuwać wnioski na podstawie wczesnej bety. Niemniej jednak bardzo liczę na usunięcie tych baboli.

Męska rozmowa w przerwie

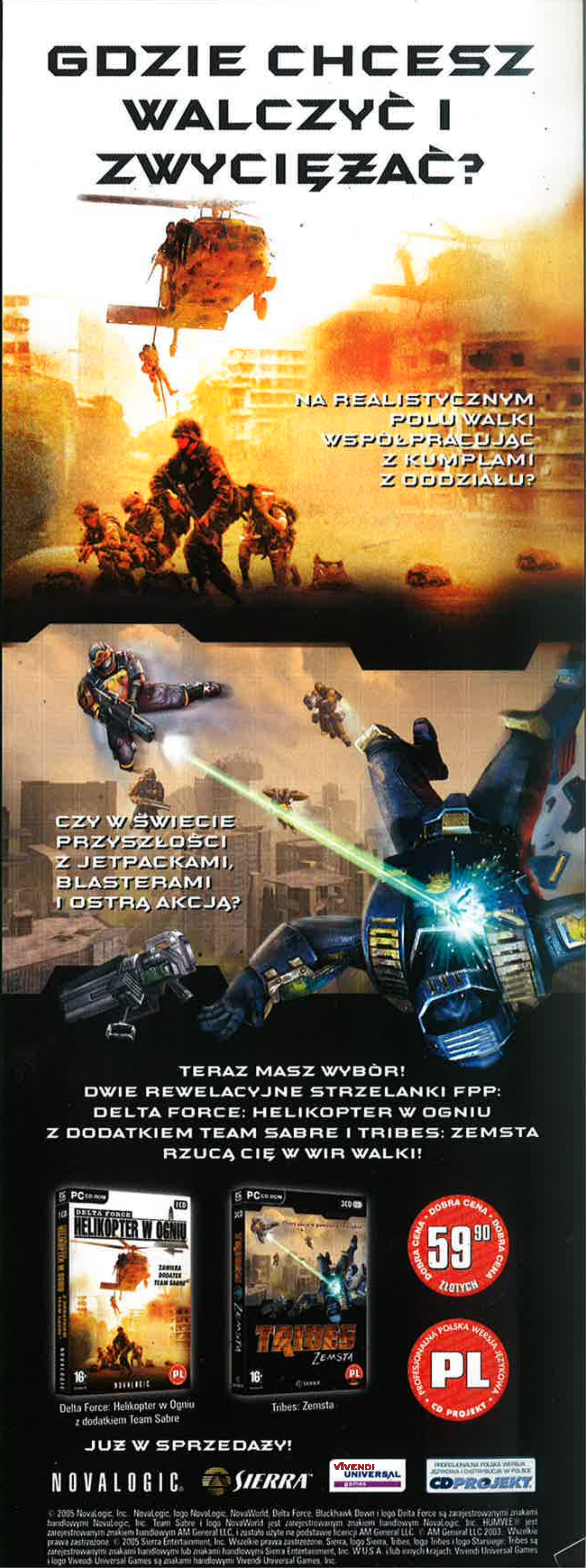
Skoro już mowa o taktyce, kolejną zauważalną zmianą jest dodanie rozmowy z zespołem i zawodnikami w trakcie przerwy. W sumie to samo mieliśmy już w konkurencyjnych tytułach, ale w grze AI to nowość. Rozmowa ta ma wpływ na to, co wydarzy się w kolejnych 45 minutach, dlatego ważne jest, byś był dobry w te klocki. Taki Pan Motywator jest jak najbardziej na miejscu. Ze spraw związanych pośrednio z taktyką warto odnotować pojawienie się opcji informującej o ulubionej pozycji na boisku kopacza oraz o stylu jego gry. Wiadomo, że sporo piłkarzy może grać na dwóch, trzech pozycjach, ale nie zawsze wystawienie środkowego napastnika na skrzydło ma sens.

...i w gabinecie

Nowością w serii FM (bo takowa była już w CM parę ładnych lat temu) jest interakcja z zarządem klubu. Dzięki temu możemy poprosić włodarza o dodatkowe fundusze na transfery, wynagrodzenia czy rozbudowę stadionu. W sumie trudno powiedzieć, dlaczego o tak trywialnej opcji jakiś czas temu zapomnieli panowie ze Sports Interactive, ale na szczęście już sobie przypomnieli.

Do 2 razy sztuka?

Niby w przysłowiu jest „do trzech razy sztuka", ale całkiem możliwe, że już druga odsłona Football Managera przywróci królowi, co królewskie. Znaczy się tron menedżerów piłkarskich. Czy tak się stanie, przekonamy się o tym już niedługo. Na co ja osobiście czekam z niecierpliwością, bo te kilka dni spędzonych przy becie rokuje grze bardzo dobrze. |CDA|



- PRODUCENT: METROPOLIS
- WWW.DIABOLIQUE-GAME.COM
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2006

ALLOR | GDY BOSS NIEBA ŁAMIE ZASADY...

DIABOLIQUE
LICENCE TO SIN

Raz na tysiąc lat planety ustawiają się w taki sposób, że przez kilka dni Boss Bossów przestaje widzieć Ziemię, a Boss Piekła i Boss Nieba walczą o wpływy. Teraz miało być podobnie, ale... no właśnie, o ile Piekło nigdy się zasadami nie przejmowało, okazało się, że i Niebo ma zasady gdzieś!

Albo i jeszcze głębiej, bo nad bohaterem przejmujemy kontrolę w momencie, gdy ostał się już tylko jeden piekielny agent, konsumujący właśnie z piękną kobietą kolację (i tylko kolację), a Boss Piekła prowadzi przyjacielską rozmowę z agentem Nieba. No dobra, niech będzie, że rozmowa zbyt przyjacielska nie jest, ale to właśnie z niej dowiadujemy się o łamaniu zasad przez Niebo i mającym za chwilę nastąpić końcu ostatniego agenta Piekła. A że Boss Piekła ma przy sobie komórkę (o to, skąd bierze się zasięg w Piekle, lepiej nie pytajcie) i parę złotych na koncie, Dark Eaville – jak się ten ostatni agent zwie – zostaje o pułapce zastawionej na niego przez Niebo ostrzeżony i... no nie, naszym zadaniem wcale nie jest jego łapanie! To właśnie w niego przyjdzie się nam wcielić, a następnie wydostać się z pułapki.

Grafika z piekła rodem

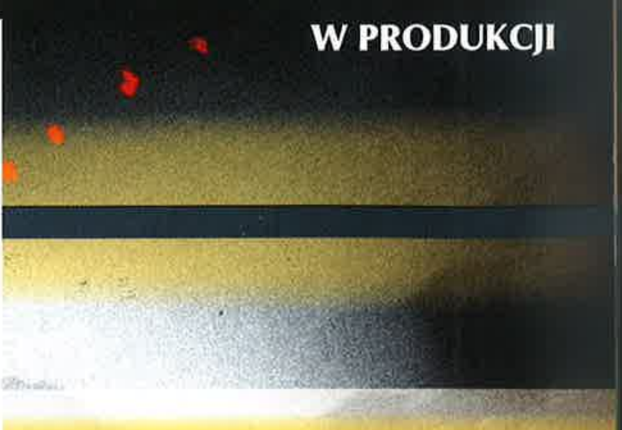
Odwrócona fabuła (bo kto to widział, żeby Boss Piekła próbował utrzymać równowagę zakłóconą przez łamiącego zasady Bossa Nieba?) to jednak tylko jedna z rzeczy, którymi Diabolique będzie się wyróżniało. Owszem, ważna, bo w ilu tytułach było się w bezpośrednim kontakcie z Bossem Piekła, w dodatku służącym nam pomocą i mającym nie najgorsze poczucie humoru, ale na miłość od pierwszego wejrzenia to nie wystarczy. Tyle że nie musi – **bo grafika jest taka, że mucha nie siada!**

Wiadomo, każda nowa gra musi być super i hiper, wykorzystywać najnowsze shadery, normal mappingi i jakie tam jeszcze magiczne zaklęcia programiści znają. Diabolique gorsze – rzecz jasna – nie jest, ale co najważniejsze, już w chwili obecnej wygląda super. Zresztą popatrzcie na obrazki – tak wygląda gra. Na żywo, bo parę poziomów samodzielnie przeszliśmy – **jeśli chodzi o światła, ostrość tekstur, szczegółowość obiektów i efekty specjalne, należy do ścisłej czołówki!** A największe wrażenie zrobił Radeon 9600, na jakim to puszczono – kurczę, do premiery zostało jeszcze ponad pół roku, optymalizacją mało kto się pewnie przejmuje, a tu **zwykły Radek wystarczył, by grafika biegała i kopała!**

Piekielna dualność

Animacja też wrażenie robiła, zresztą było co animować, bo w końcu nasz agent ma zdolności nie tylko ludzkie. Zaczyna się od takich smaczków jak pojawiający się od czasu do czasu czerwony kontur naszej postaci – czysty bajer, który ma tylko dobrze wyglądać – i tak właśnie wygląda. Ale czerwieni jest znacznie więcej. **Każda z broni i każdy z gadżetów może bowiem zostać użyty zarówno normalnie, po ziemskiemu, jak i na piekielnych dopalaczach.** Choćby taki pistolet – owszem, jeśli trafimy wroga w głowę, padnie na miejscu, ale w wersji piekielnej taka celność wcale wymagana nie jest. Wystarczy poświęcić trochę many, by go naładować – i możemy posłać we wroga czerwone błyskawice, które nie tylko super wyglądają, ale przede wszystkim normalnych wrogów załatwiają od pierwszego trafienia.

Nieco inaczej działa „piekielne" Uzi. Też się wprawdzie chwilę ładuje, w dodatku po naładowaniu od razu zaczyna strzelać, ale za to taka seria to w zasadzie maszynowy miotacz czerwonych błyskawic! Latające ciała, dekomponowane na czynniki pierwsze przedmioty – tia, amunicji i many trochę to pochłania, ale efekty są tego warte! Miło prezentowały się także piekielne shurikeny (są na standardowym wyposażeniu wielu „braciszków", z którymi przyjdzie się nam zmierzyć – dlaczego? Bo tak!) robiące za coś w rodzaju granatów, tyle że wybuchających na czerwono. Zwykłe granaty też zresztą były, ale efekt – choć niezły – był zdecydowanie za mało czerwony, by móc konkurować z mocami piekielnymi.



Ostatnim piekielnym sposobem wykorzystania normalnego przedmiotu był **noktowizor, który użyty „na czerwono" pozwala odróżnić agentów Bossa Nieba od zwykłych ludzi** – co jest o tyle przydatne, że ci pierwsi też przecież różnymi mocami dysponują. I to także wrodzonymi.

Agent i piekielne moce

Ale że nasz gościu to najlepszy agent Bossa Piekła, więc na możliwości wykorzystania przedmiotów w bardziej „efektywny" sposób się nie kończy. Dysponujemy jeszcze całym wachlarzem standardowych umiejętności agentów, jak i dodatkowymi mocami piekielnymi. Możemy się chować w cieniach, co zmniejsza szansę, że zostaniemy zauważeni, skradać się, dzięki czemu nas nie usłyszą, a także wyglądać zza rogu. Mamy też umiejętności dużo bardziej ofensywne. Zza rogu lub murków można strzelać wystawiając niewiele więcej niż broń, a wtedy kosztem celności dużo trudniej nas trafić (dzięki możliwości piekielnego podrasowania broni mała celność nie jest zazwyczaj problemem). Możemy także robić uniki, w trakcie których na chwilę stajemy się niematerialni, walczyć wręcz i skrycie pozbawiać życia.

Do tego dochodzą jeszcze moce czysto piekielne. Ot, choćby kwestia apteczek, za które robią... trupy. Cóż, jesteśmy w końcu nie takim znowu małym diabełkiem i choć walczymy o słuszną sprawę, zdrowie uzupełniamy wysysając esencję (czy co to tam jest) z trupów, przy okazji zabierając im amunicję i przedmioty specjalne w rodzaju kluczy. Ale nasz bohater będzie miał także kilka innych zdolności, z których dane nam już było poznać dwie: telekinezę (która jako jedyna moc zrobiona była w niebieskim, a nie czerwonym) pozwalającą przenosić dowolne obiekty (z wrogami i trupami włącznie), a także robić z nich małe bum, oraz coś w rodzaju bullet time'u, po włączeniu którego nie tylko zwalnia się czas, ale dodatkowo otacza nas aura sprawiająca, że ataki wrogów zamiast nas ranić, regenerują!

Kto to widział, żeby Boss Piekła próbował utrzymać równowagę zakłóconą przez Bossa Nieba?

A skąd na to wszystko wziąć manę? Sposoby są dwa: uzupełnia się ona w trakcie walki oraz w miejscach z odpowiednią aurą – jak można się domyślić, piekielną. Ale skoro są miejsca z aurą Zła, powinny być także takie z Dobrą. I są – np. w kościele, w którym manę tracimy (na ekranie mamy zresztą odpowiedni wskaźnik pokazujący aurę miejsca, w którym się obecnie znajdujemy). Ma to duże znaczenie praktyczne, bo bez many ograniczeni jesteśmy jedynie do zwykłych umiejętności (i wysysania esencji, do czego na szczęście many nie potrzebujemy) i z bossami (nawet małymi) zbyt wielkich szans nie mamy... Tyle że akurat walcząc z bossem i tak musimy najpierw znaleźć na niego sposób (np. zbić lampy, które zmieniają aurę na Dobrą), więc w praktyce to jeden ze sposobów na zmuszenie gracza do myślenia, a nie wywołania u niego frustracji.

Niebo i Piekło

Świetna grafika (i to niewymagająca wcale kosmicznego sprzętu), bohater dysponujący piekielnymi mocami, „odwrócona" fabuła z całkiem sporą dawką humoru – to wszystko już w chwili obecnej robi bardzo dobre wrażenie. Tym bardziej, że wśród czterech prezentowanych etapów była także jazda samochodem, więc określenie tej gry mianem strzelanki TPP tematu „Diabolique" nie wyczerpuje. Poza tym już teraz wrogowie zachowywali się bardzo przytomnie, w dodatku dostosowywali taktykę w zależności do tego, czy byli sami, czy też w większej grupie – a praca nad ich AI jeszcze się nie zakończyła. Podobnie jak i nad dalszymi poziomami (widzieliśmy restaurację w wieżowcu, autostradę, po której pomykało się wozem, ośnieżoną wioskę ze średniowiecznym klasztorem oraz katedrę), choć według zapewnień dalej ma być równie ciekawie.

Czy będzie, okaże się wprawdzie dopiero za nieco ponad pół roku, ale postaramy się coś jeszcze o grze napisać, gdy już uzyska status bety. Wygląda bowiem na to, że będzie to jedna z lepszych gier TPP, jakie się w najbliższym czasie na PC ukażą! **[COA]**

PS A fakt, że powstaje w Warszawie, tylko dodaje temu wszystkiemu smaczku, bo takiej grafiki po rodzimej produkcji naprawdę się nie spodziewaliśmy.

PRODUCENT: MOON BYTE
WWW.MOONBYTE.DE
DATA PREMIERY: KONIEC 2005

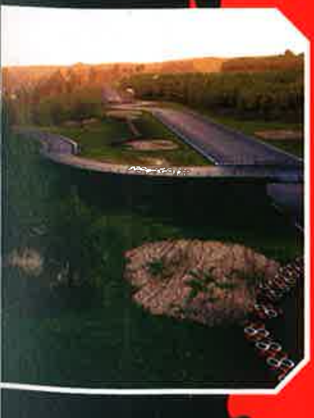
CAMPARI | 3 X DEMOLKA

CRASHDAY

Oto przed wami Crashday – następca znanych i lubianych: Stunts (ktoś to jeszcze pamięta?!), Carmageddonu oraz Destruction Derby. Słowem, mały, alternatywny instruktaż jazdy made by Moon Byte. Proszę zapiąć pasy.

Idea przyświecająca projektowi jest prosta: stworzyć **grę-połączenie tradycyjnych wyścigów, kaskaderskich popisów** i do tego **samochodowej młócki**..

Z wyścigami nie powinno być problemów – kilku komputerowych lub prawdziwych rywali, różnorodne trasy (wieś, miasto, autostrada, tory wyścigowe), na których we wszystko można wjechać i wszystko można zniszczyć plus edytor czy wreszcie **całkowita swoboda poruszania się na planszach** – to elementarz Crashday. Do tego dojdą, a w zasadzie wjadą standardowe tryby, takie jak knock out (po każdym okrążeniu odpada ostatni), capture the flag (w rozgrywce wieloosobowej), tryb kariery albo testowania nowych maszyn. Natomiast z zupełnych nowalijek m.in. **speed bomb mode**, w którym gracz nie będzie mógł zwolnić poniżej określonej prędkości. W przeciwnym razie dojdzie do wybuchu bomby zainstalowanej w samochodzie.



Popisy kaskaderskie to już wyższa szkoła jazdy. Tutaj kierowca staje twarzą w twarz z konkretnym zadaniem i jeśli chce wpisać się na listę najlepszych wyników, musi mieć dany skok czy inną akrobatyczną figurę opracowaną do perfekcji. Trybowi temu wróżę dużą popularność, o ile Moon Byte zadba o realistyczną fizykę.

I wreszcie wspomniana wyżej i brzmiąca nad wyraz wdzięcznie samochodowa młócka – w zasadzie wierna kopia Destruction Derby, z tym że urozmaicona o możliwość zainstalowania w samochodzie paru „ulepszaczy". Jakich? Docelowo będzie tego mnóstwo, ale na razie wiadomo tylko o wyrzutni rakiet i minigunie. Chętnie się przekonam, czy połączenie realizmu i modelu uszkodzeń z Destruction Derby sprawdzi się w kontekście strzelaniny na torze. Może być komicznie. :)

Alufelga tu, alufelga tam

Kiedy się przegląda spis cech Crashday, nietrudno dojść do wniosku, że oprócz trzech opisanych wyżej opcji gra będzie się starała omamić nas **wielością rozwiązań interaktywnych**. Znudzą ci się wszystkie dostępne trasy? Wejdziesz do edytora i zaprojektujesz własną od podstaw. Sam ustalisz, w jakich miejscach znajdą się poszczególne przeszkadzajki, a w których autko poprowadzi się samo. Przeje ci się szeroki napis Pioneer na tylnej, przyciemnianej szybie? Zdrapiesz go i nakleisz w zamian Adidas, a dla hecy doczepisz jeszcze gigaspojler. Jak to robią profesjonaliści od „tjuningu".

O możliwości gry po kablu (także przez LAN) nawet nie wspominam, bo ta wchodzi, rzecz jasna, w skład standardowego wyposażenia. Jednak **najwięcej czasu i największej szans na wykazanie się da nam pobyt w warsztacie**, do którego po każdej walce na torze – na śmierć i życie silnika – zajedzie nasza poharatana maszyna. W efekcie gracz stanie w obliczu poważnego dylematu: naprawiać czy nie naprawiać. A jeśli już naprawiać, to co w pierwszej kolejności?! Nic nowego, ale dla czystego sumienia wspominam.

Kiedy Crashday wjedzie na salony, tego chyba nikt poza samymi twórcami jeszcze nie wie. Na pewno **jeszcze w tym roku. |CDA|**

wie części przezabawnej gry w nieprzyzwoicie niskiej cenie
extra Gra
19,99 zł w tym 22% VAT
Niewygodni sąsiedzi? Mamy na nich sposób!
SŁODKA ZEMSTA
SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM
NA WAKACJACH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
JoWooD Productions
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
W SPRZEDAŻY OD 22 WRZEŚNIA!
Szukaj w punktach z prasą w całej Polsce
Pełna wersja gry komputerowej w pełnej polskiej wersji językowej
© 2003 JoWooD Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
- DATA PREMIERY: ZIMA 2005
- WWW.LITH.COM/CONDEMNED.ASP

EUGENIUSZ SIEKIERA | NOWY WYMIAR STRACHU

CONDEMNED
CRIMINAL ORIGINS

Monolith szaleje. To pierwsze słowa, jakie przyszły mi do głowy, gdy pojawiły się na Sieci wzmianki o tej produkcji. Bo przecież ledwo co człowiek oswoił się z myślą, że nadchodzi fantastycznie zapowiadający się F.E.A.R., a tu nowy tytuł na horyzoncie. Panowie nie próżnują, to pewne. Co więcej, po raz kolejny szykują nam grę z dreszczykiem. Nie wiem jak wy, ale ja jestem na tak!

Podniszczona klatka *schodowa tonęła w mroku, z wyjątkiem cienkiego pasa bladosrebrnej poświaty księżyca przebijającego się nieudolnie przez spróchniałe deski, którymi zabito wszystkie okna na tym piętrze. Szedłem niemal po omacku, trzymając się kurczowo poręczy, drugą ręką próbując wymacać trwały punkt oparcia na sąsiedniej ścianie. Czułem pod zimnymi palcami najdrobniejsze pęknięcia na zniszczonej powierzchni. Farba odchodziła całymi płatami, a w miejscach, w których odpadła zupełnie, przedzierał się zimny brudny tynk. Schody skrzypiały przeraźliwie pod najdrobniejszym nawet naciskiem. Wiedział już, że tu jestem. Słyszał mnie. Wyczuwał mój strach. Ścisnąłem w spoconej dłoni rękojeść pistoletu, przełknąłem ślinę i ostrożnie wszedłem w nowy korytarz.*

Thriller 21 wieku

Condemned to krwisty i brutalny thriller nowej generacji, szykowany z myślą o najnowszych konsolach i oczywiście starym, poczciwym PieCu. Zapowiedź rewolucyjnej grafiki to nie tylko czcze przechwałki, bo po pierwszych udostępnionych materiałach już wiadomo, że Monolith po raz kolejny

tworzy gierkę z pierwszej ligi. Obrazki prezentują się bajecznie, modele są na nich niesamowicie szczegółowe, a środowisko gry aż kipi od najdrobniejszych detali. Ale do rzeczy. Czym ten Condemned tak naprawdę jest?

Wydawca gry – Sega, określa tę produkcję mianem **pierwszoosobowego thrillera psychologicznego**. Wcielamy się w agenta FBI, niejakiego Ethana Thomasa, który zarabia na chleb tropieniem najgorszych typków, jakich nosi ta planeta. Seryjni zabójcy, socjopaci wściekle niebezpieczni i morderczo sprytni – no, istne zło wcielone w prostej linii po Hannibalu Lecterze. Zresztą o tym ostatnim wspominam nieprzypadkowo. Na chwilę obecną (gdyż generalnie póki co niewiele o samej grze wiadomo) Condemned będzie mniej więcej tym, czym miał być Hannibal, tyle że w duuuużo lepszej oprawie. Forma „miał być" została użyta przeze mnie celowo, gdyż Hannibal, nienarodzone dziecko Arxel Tribe, po dziś dzień nie wyszedł na światło dzienne i nie pojawił się na sklepowych półkach. O tej produkcji pisałem na początku 2004 r., premiera zapowiedziana była wtedy na wiosnę. Roczek z hakiem minął, zaś gry jak nie było, tak nie ma. Jak widać, natura nie znosi pustki. I dobrze, bo Condemned zapowiada się trzy razy lepiej.

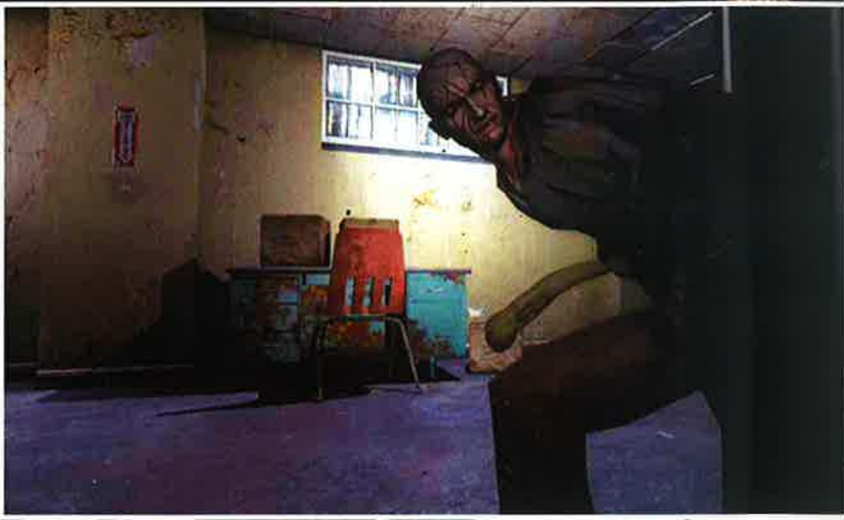
Gdzieś za mną przebiegła mysz. Odwróciłem się gwałtownie, ale już jej nie było. Nagle kątem oka zauważyłem jakiś cień na drugim końcu krótkiego korytarza. Ledwie widoczny, ale byłem pewien, że coś tam jest. Coś lub ktoś. Serce waliło jak oszalałe, pulsująca w skroniach krew rozsadzała mi głowę. Strużka potu ściekała po czole, mimo że noc była wyjątkowo chłodna. Wymierzyłem lufą przed siebie, ściskając kurczowo broń. Krok po kroku. Szkło z rozbitych butelek chrobotało pod stopami. Potykałem się co chwila o deski lub połamane krzesła. Słyszał mnie i czekał na odpowiedni moment. Ale nie mogłem przecież tak stać bezmyślnie w miejscu. Poza tym miałem broń, pocieszyłem się w duchu. Nagle skulony w kącie cień rzucił się na mnie jak dziki zwierz.

Ciężko i realistycznie

Condemned to krwisty i brutalny FPS, ale zabawa nie będzie tu polegała jedynie na czyszczeniu kolejnych ruder, piwnic i strychów z rozmaitych świrów. Jako agent FBI oddamy się rutynie, a więc na porządku dziennym będą mozolne śledztwa i wszystko, co z tym związane – czyli badanie tropów, próbek DNA, włosów, śladów krwi, odcisków palców etc. Do zbierania tego wszystkiego (i przesyłania danych do laboratorium, gdzie dokonuje się ekspresowej analizy) dostaniemy – rzecz jasna – rozmaite przydatne zabawki.

Broń palna będzie, jednak w bardzo ograniczonej liczbie. To samo z amunicją, gra ma być pod tym względem bardzo realistyczna, więc nie ma mowy, byśmy się potykali o wszędzie leżące paczki – niespodzianki. Zapomnieć zatem można o zabawie rodem z klasycznego FPS-a. Przypuśćmy, że zapuszczasz się nocą do kanałów. Tropy prowadzą cię prosto do tego miejsca. Czy okażą się one właściwe? Czy spotkasz się ze zgrają świrów? Czy może

Wydawca gry określa tę produkcję mianem pierwszoosobowego thrillera psychologicznego. Oczekujcie też elementów krwistego i brutalnego FPS-a.



znajdziesz jedynie kolejne ślady? Niczego nie możesz być pewien. Masz ze sobą zaledwie jeden magazynek, więc nie ma mowy o strzelaniu gdzie popadnie. Tutaj każdy pocisk może być na wagę złota.

Tym bardziej że **nie będzie możliwości noszenia kilku spluw jednocześnie.** To nie Serious Sam, obładowany żelastwem niczym juczny muł. Równie realistycznie potraktowano taki banał jak liczbę naboi, która ci pozostała. Nie będzie ona wyświetlana na ekranie. Jak w życiu, pozostaje ci skrupulatnie liczyć, ile razy wystrzeliłeś, bądź po prostu naocznie sprawdzić, ile pozostało pocisków. Jednak w trakcie tej czynności będziesz zupełnie bezbronny, a wróg tylko czeka na taką okazję. Więc uważaj!

Jak widać, będzie trudno, a co za tym idzie – ciekawie. Nacisk ma być położony (podobnie jak w SH4) na **broń białą.** Jest to silnie powiązane z bardzo interaktywnym środowiskiem gry. Złapanie najbliżej leżącej cegły czy dechy bądź stalowej rurki (lub wyrwanie jej z jakiejś instalacji na ścianie!) i wykorzystanie tego w charakterze broni to chleb powszechni w Condemned. Twórcy obiecują przy okazji całkiem niezły system walki (rozmaite ciosy, bloki) i powalającą AI wrogów, którzy będą kombinować jak koń pod górkę, by tylko dobrać się nam do czterech liter. Będą się czaić, szukać lepszego uzbrojenia, a nawet próbować wciągnąć nas w pułapkę. A wszystko po to, byś poczuł się nie jak łowca, a zwierzyna. Zapuszczasz się na wrogi teren z własnej nieprzymuszonej woli, ale czy z tego wyjdziesz cało, zależy nie tylko od twojego refleksu, ale też sprytu i mocnych nerwów. Jeśli dasz się zaskoczyć, jeśli zwątpisz choć na moment, wróg nie będzie miał litości. Pierwszy lepszy męt rozwali ci łeb jednym sprawnym ciosem.

Wydarzenia potoczyły się błyskawicznie. W ostatniej chwili zdążyłem jeszcze wystrzelić, przez ułamek sekundy widziałem go... i poczułem. Włosy potargane, zęby zepsute, ubranie w strzępach, cuchnący oddech. Potworny smród jego oblepionego brudem ciała. I te oczy. Pełne obłędu, obce, bezrozumne. Pocisk chybił, a on całym swym ciężarem powalił mnie na ziemię. Próbowałem się bronić, wycelować, strzelić ponownie, ale z łatwością wytrącił mi broń z rąk. Złapał mnie energicznie za głowę i zaczął zapalczywie walić nią o betonową posadzkę. Łup, łup, łup. Potworny ból przechodzący w przyjazne otępienie. To ostatnia rzecz, jaką pamiętam.

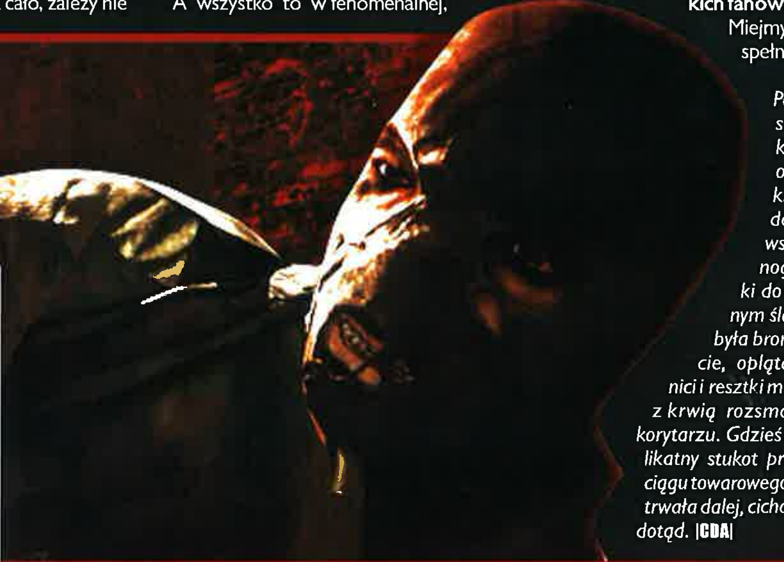
Ciemno, brudno i obskurnie

Monolith na potrzeby gry stworzył **niezwykle realistyczne środowisko**. Najgorsze miejsca, jakie można znaleźć w każdym większym mieście, znajdą odwzorowanie w tej grze. Ciemne piwnice, lochy, zniszczone klatki schodowe, walące się kamienice w podupadłych dzielnicach, rudery zamieszkane jedynie przez bezdomnych i szczury, cuchnące kanały pod miastem, zamknięte stacje metra etc., etc. Można tak wymieniać bez końca. A wszystko to w fenomenalnej, porażającej zmysły oprawie. W tym miejscu powinienem zarzucić listą rozmaitych bajerów, jakie zaimplementowane będą w tej produkcji. Ale tym razem tego nie zrobię. Często lepiej po prostu zobaczyć grę w akcji na własne oczy. Ech... Te światłocienie, tekstury w wysokiej rozdzielności, najdrobniejsze detale... Ta animacja postaci i realistyczna fizyka (w końcu **Havok 3.0** to nie przelewki)... No, bajka po prostu!

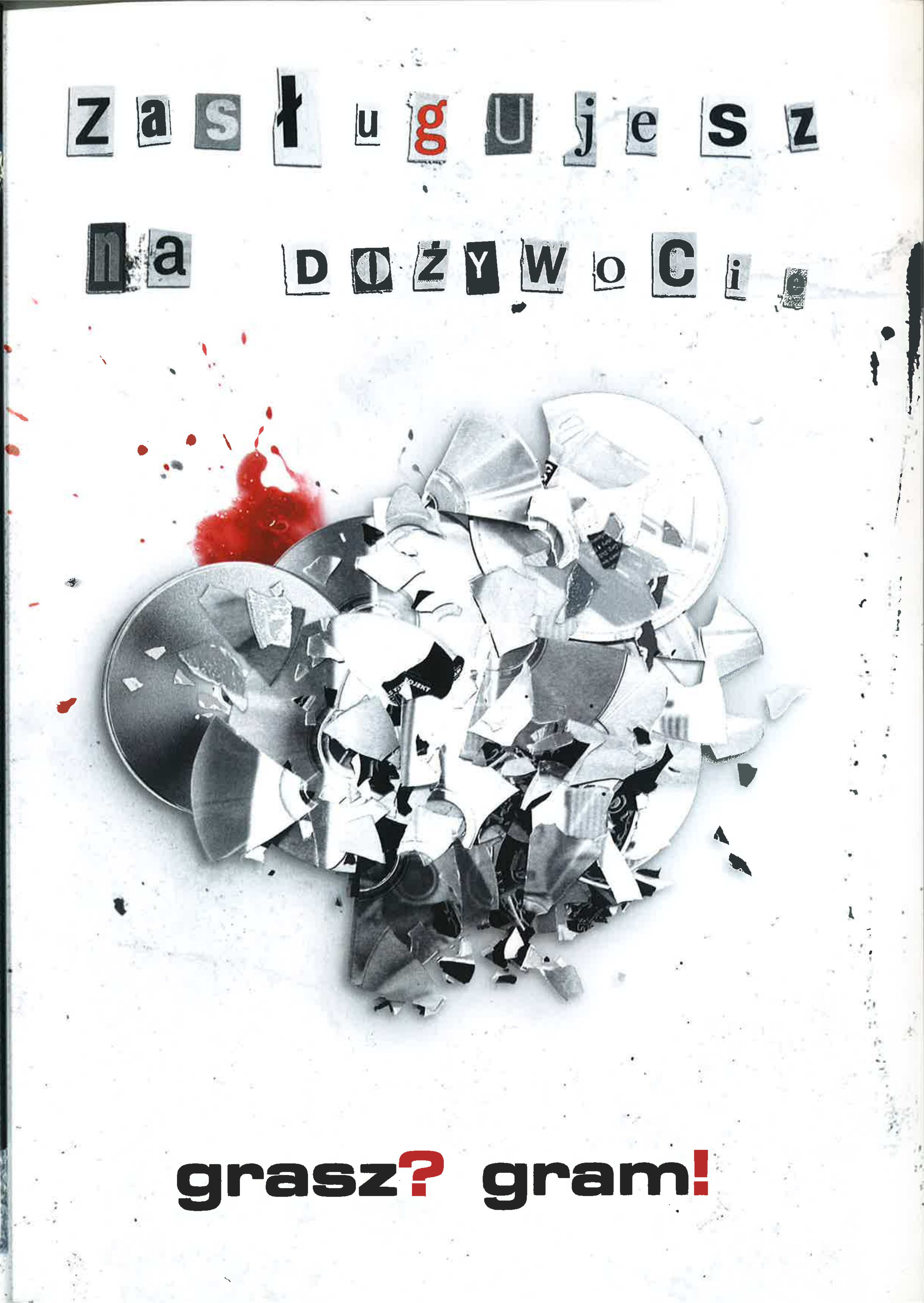
Czy ta gra ma jakieś minusy? Cóż, dla niektórych takowym będzie z pewnością **brak multiplayera**. Mnie to akurat zupełnie nie razi, ostatnia rzecz, jaka potrzebna mi w horrorze, to potyczki sieciowe, ale wiadomo – co gracz, to inne preferencje. W każdym razie warto pamiętać, że Condemned szlifowany jest wyłącznie pod kątem zabawy w pojedynkę.

Moje oczekiwania w związku z Condemned są ogromne. Po pierwsze, kocham horrory i wszelkie produkcje, które ocierają się o ten gatunek. Po drugie, uwielbiam tytuły Monolith. Niemal wszystkie, bez wyjątku. Od obydwu części krwistego Blood, zaskakującego konwencją Shogo, przez niewiarygodnie klimatycznego AvP2, nowatorskiego TRON 2.0 aż po obie odsłony NOLF. No jak pragnę zdrowia, po prostu w dorobku tej stajni nie ma słabych gier (z wyjątkiem może Contract JACK, ale każdy może mieć gorszy dzień). W kolejce do zachwytów czekają FEAR i opisywany tu Condemned. Na chwilę obecną **to gra-marzenie dla wszystkich fanów „Milczenia owiec"**. Miejmy nadzieję, marzenie spełnione.

Po chwili rozległ się suchy trzask. Czaszka pękła jak łupina orzecha. Ciemny kształt charczał z zadowolenia, po chwili wstał, złapał ofiarę za nogę i jął ciągnąć zwłoki do swej kryjówki. Jedynym śladem całego zajścia była broń, walająca się w kącie, oplątana przez pajęcze nici i resztki mózgu wymieszanego z krwią rozsmarowane po całym korytarzu. Gdzieś z oddali dobiegł delikatny stukot przejeżdżającego pociągu towarowego. Później już nic. Noc trwała dalej, cicha i spokojna jak nigdy dotąd. **|CDA|**



Zanosi się, że będzie to gra-marzenie dla wszystkich fanów „Milczenia owiec"...


Zasługujesz na dożywocie
grasz? gram!

W ROLACH GŁÓWNYCH:
PIOTR FRONCZEWSKI i BORYS SZYC
The BARD'S TALE™
OPOWIEŚCI BARDA
PC DVD
PC DVD-ROM
„Brian Fargo producent takich gier jak FALLOUT i BALDUR'S GATE stworzył kolejną wspaniałą, ale zarazem inną niż wszystkie pozostałe grę RPG"
Ocena: 9/10
W ROLACH GŁÓWNYCH:
PIOTR FRONCZEWSKI i BORYS SZYC
The BARD'S TALE™
OPOWIEŚCI BARDA
12+
www.pegi.info
UBISOFT
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY I DIALOGI
12+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
99,90 PLN
JUŻ W SKLEPACH!

W POSZUKIWANIU ZŁOTA I ZADYMY!
„Brian Fargo, producent takich gier jak FALLOUT i BALDUR`S GATE, stworzył kolejną wspaniałą, ale zarazem inną niż wszystkie pozostałe grę RPG"
OCENA: 9/10
Rekomendowana polska strona : www.bardstale.cenega.pl
www.thebardstale.com
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
inXile entertainment
UBISOFT
© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries, and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

PRODUCENT: EA SPORTS
WWW.EAGAMES.COM
DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2005

CAMPARI | SAGI CZĘŚĆ KOLEJNA...

NBA LIVE 06

Można by śmiało powiedzieć, że przez ostatnie lata komputerowe i prawdziwe NBA bardzo zbliżyły się do siebie w swojej monotonii. Dopiero tegoroczny, siedmiomeczowy (!) finał Pistons-Spurs rozruszał nieco ospałych kibiców.

NBA LIVE 2006

Pytanie tylko, czy za skutecznym w decydujących momentach Duncanem oraz za zwariowanym Ginobilim ze Spurs nadążą Panowie Elektronicy? Rok w rok gracze i przede wszystkim recenzenci drą z nich przecież łacha. A to, że odcinają kupony od wypromowanej do bólu marki. A to, że w ramach rewanżu niestrudzenie próbują zaskoczyć malkontentów jakimś mało znaczącym elementem gry. Zerknijmy, co przygotowują w pocie czoła (ach, to kalifornijskie słońce) do edycji 2006.

Nash i Wade natchnieniem dla EA

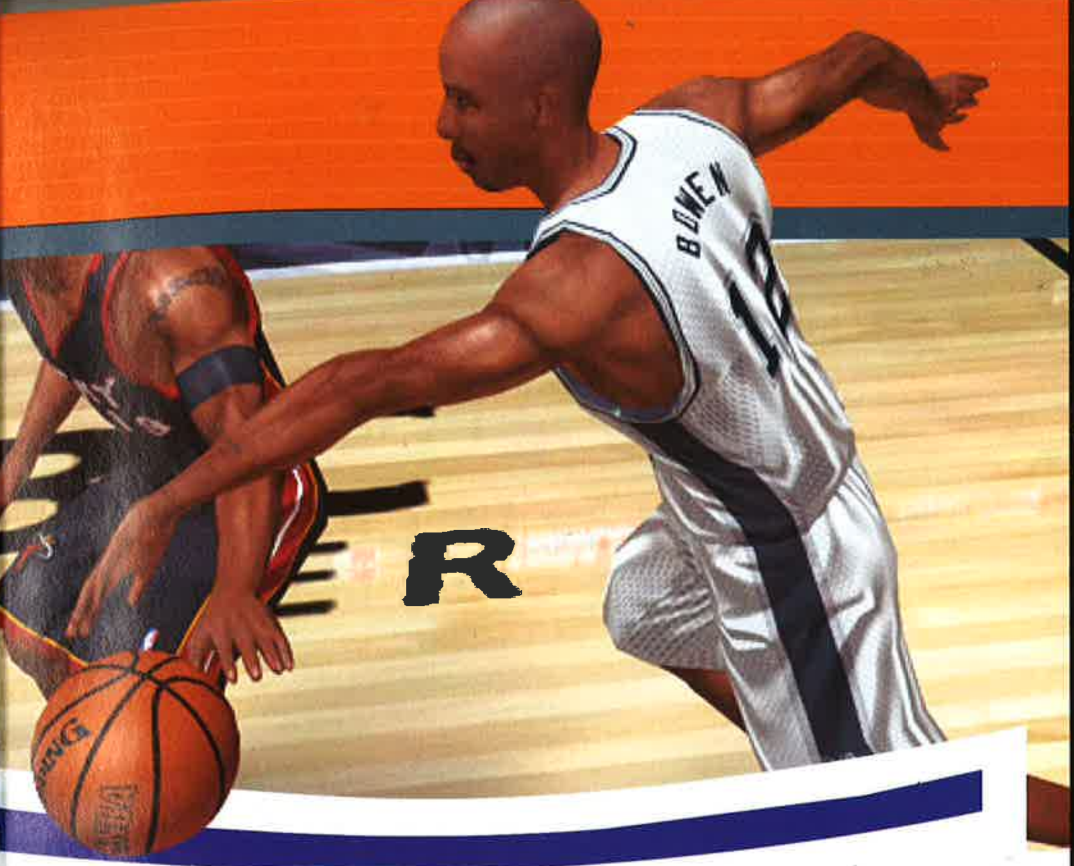
Zbieranie informacji nt. nowego NBA zacząłem od obejrzenia tradycyjnego filmiku na stronie EA Sports. I jak zwykle mówi on o grze dużo więcej niż suche, utrzymane w bałwochwalczej stylistyce materiały prasowe. Wystarczy RAZ zobaczyć kilkudziesięciosekundowy spot, by odgadnąć w mig, jakie zagrania/triki/wsady zostały tym razem wzięte na tapetę. O ile w poprzednich edycjach Elektronicy ścigali się między sobą, wymyślając coraz ciekawsze dunki, alley-oopy, strategie obronne czy bloki – teraz **padło na podania.** Zza pleców, pod pachą, ze zmyłką – nieważne, jak, ale zawsze efektowne i zawsze do przyczajonego obok partnera, który zakończy akcję zdobyczą punktową. Kto wie, może to wpływ doborowego sezonu w wykonaniu Phoenix Suns, słynących z dynamicznej gry i zabójczych podań Steve'a Nasha? (Najbardziej wartościowy zawodnik rundy zasadniczej.) Oprócz podań od razu widać także, że po raz kolejny **zmieni się system blokowania przeciwnika,** aby akcje pokroju tej z meczu Suns-Heat (Wade wbiega z boku boiska pod własny kosz, blokuje rywala w powietrzu, przechwytuje piłkę i z połowy boiska trafia 3-kę) były możliwe do odtworzenia w grze.

> **Nowy engine - czy to wystarczy, by zadowolić graczy?**

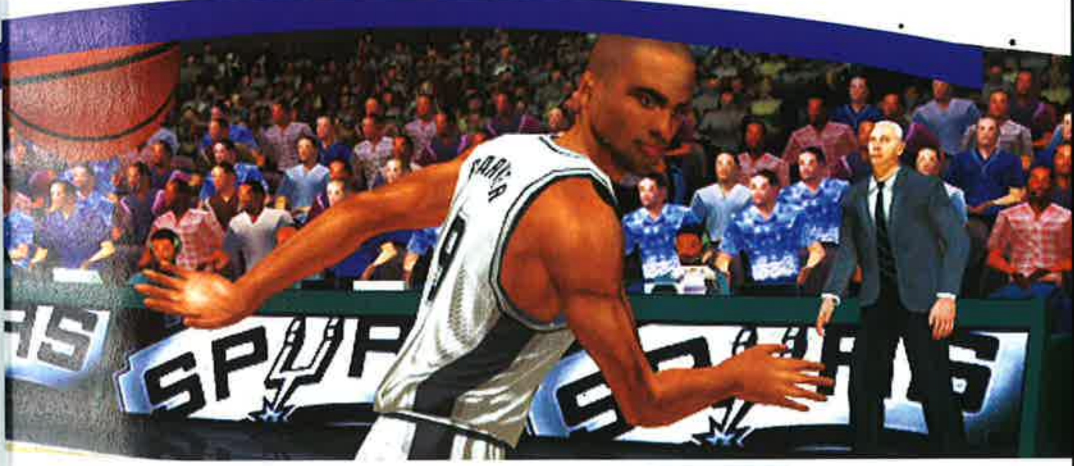
Nowy silnik, nowe wyzwania

Z całą pewnością w NBA Live 2006 zobaczymy dopracowanych znanych koszykarzy. Tym razem jednak EA nie poprzestanie na pieczołowitym odwzorowaniu samego ich wyglądu, lecz również np. charakteru. Nie wiem, czy oznacza to, że taki Ron Artest będzie częściej rzucał kubkiem z napojem w kibiców niż piłką do kosza, ale być może jest to jakiś sposób urozmaicenia rozgrywki. Samo dorabianie zawodnikom co rok kolejnych zmarszczek albo opasek uciskowych trudno bowiem określić mianem urozmaicenia.

Dla tych, którzy mimo wszystko stawiają grafikę ponad grywalnością, jest i dobra wiadomość. **Nowe NBA pociągnie na świeżym silniku graficznym,** zaprojektowanym przez programistów EA. Dzięki niemu gra stanie się bardziej brutalna (widowiskowe zderzenia koszykarzy) i trudniejsza (przedrzeć się przez pięciu obrońców, oto jest wyzwanie). Słowem, stanie się prawdziwsza i nie pozwoli graczowi na banalne wjazdy z użyciem 'turbo' pod tablicę bezradnego



Gra stanie się bardziej brutalna (widowiskowe zderzenia) i trudniejsza. Przedrzeć się przez pięciu obrońców - oto wyzwanie!



rywala. Na promocyjnym filmie widać ponadto **jeszcze większą płynność animacji**. Jeszcze większą, ponieważ wydawać by się mogło, że co rok EA osiąga w tej materii mistrzostwo, a i tak każda następna odsłona cyklu zadziwia realizmem ruchów...

Stare tryby, stare wyzwania

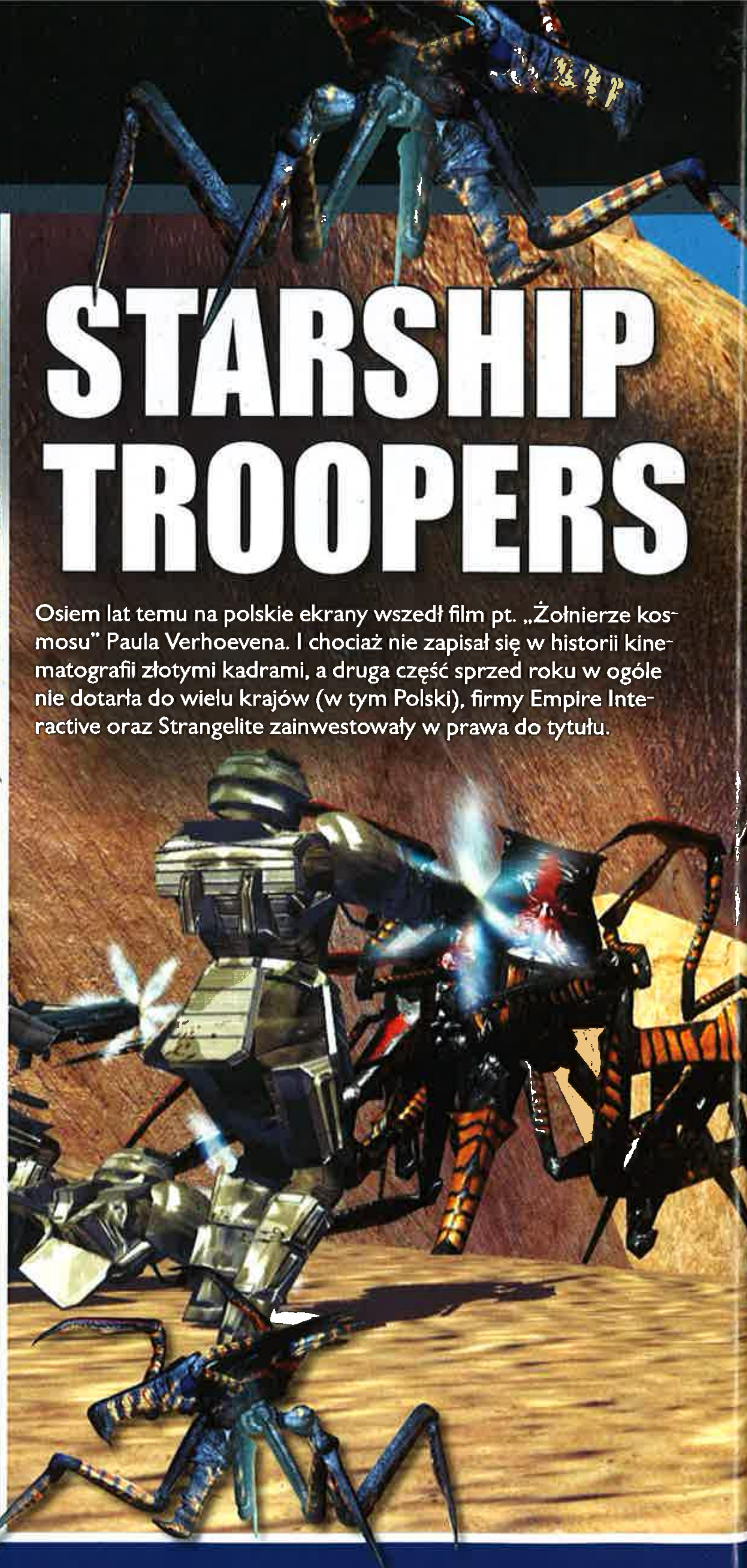
Większość opcji – na czele z All-Star Weekend – zostanie przerzucona żywcem z edycji 2005. Akurat w przypadku trybów dość trudno o kreatywność, gdyż o absurd zahaczałoby wymyślanie tych nieistniejących, a przecież wszystkie istniejące już dawno zostały uwzględnione przez ludzi z EA Sports. Pozostaje tylko przygotować garść nowych wsadów do konkursu w ramach wspomnianego All-Star Weekend oraz zadbać o obecność „starych" opcji, z czym EA miewało już problemy (zbyt dużo kalifornijskiego słoneczka?).

Napomknę też o komentatorach. Obok znanego z poprzednich edycji Marva Alberta w NBA Live 2006 usłyszymy po raz pierwszy **Steve'a Kerra**. Ciut starsi czytelnicy na pewno pamiętają jego mordercze rzuty z dystansu podczas meczów Bulls czy Spurs. W tej pierwszej drużynie współtworzył, wraz z Jordanem, Pippenem, Kukocem i Rodmanem, prawdziwy dream team. W dwa lata po zakończeniu kariery Kerr postanowił zaangażować się w działalność „okołoenbijejową", w tym właśnie komentowanie elektronicznych meczów. EA zatrudni ponadto osobnych komentatorów do konkursu wsadów, i znów będą to panowie Ernie Johnson oraz Kenny Smith.

Data premiery przypada jak zwykle na **październik**. Nie spodziewałbym się po tegorocznym NBA fajerwerków. Po pierwsze: EA Sports nie lubi modyfikować swoich gier, chyba że po piętach depcze mu konkurencja. Po drugie: jesienią 2005 musi się ukazać naprawdę dobra edycja FIFA – przed przyszłorocznymi mistrzostwami świata w Niemczech. Jakoś nie wierzę, by EA rozkręciło rewolucję na kilku frontach naraz... **|CDA|**

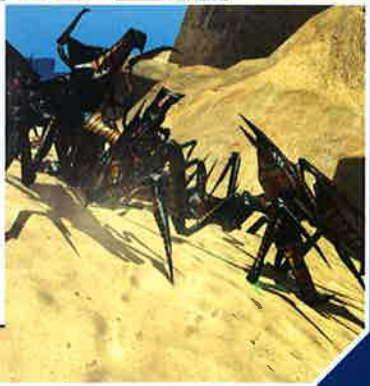
- **PRODUCENT:** STRANGELITE
- **WWW.STARSHIPTROOPERS-GAME.COM**
- **DATA PREMIERY:** JESIEŃ 2005

CAMPARI | FILMOWY SERIOUS SAM



STARSHIP TROOPERS

Osiem lat temu na polskie ekrany wszedł film pt. „Żołnierze kosmosu" Paula Verhoevena. I chociaż nie zapisał się w historii kinematografii złotymi kadrami, a druga część sprzed roku w ogóle nie dotarła do wielu krajów (w tym Polski), firmy Empire Interactive oraz Strangelite zainwestowały w prawa do tytułu.



Co chcą stworzyć na bazie filmu-strzelanki? Jak to – co?! **Gręstrzelankę utrzymaną w konwencji Serious Sama, czyli wielkiej rzezi bez zadawania pytań czy delektowania się pedantycznie zawiłymi wątkami fabularnymi.** Nie bez powodu na większości obrazków z gry widać głównie gigantyczne robale i masywne bronie, dzierżone w rękach zalatanych bohaterów. Dla formalności jednak wspomnę o fabule.

Między jedną bitwą a drugą

Planeta Hesperus jest skolonizowana, zagospodarowana i podbita przez ludzi. Pozostaje oazą spokoju oraz kuszącą alternatywą wobec przeludnionej Ziemi aż do dnia, w którym na Hesparusie wizytę składają niezapowiedziani goście. Pół biedy, gdyby wysunęli 21 postulatów czy innych żądań, ale nie! Oni chcą władzy oraz eksterminacji ludzkiej rasy. W tym przypadku konfrontacja gigarobale – ludzie jest nieunikniona, zaś gracz ma za zadanie włączyć się w działalność oddziału Marauderów stawiającego zaciekły opór panom robakom. Ci, którzy widzieli film, potwierdzą chyba, że historia historią, natomiast w „Żołnierzach kosmosu" idzie w gruncie rzeczy o strzelaninę przez duże S. Hordy wielgachnych robali dookoła, gęsty piasek pustyni, kilogramy wystrzeliwanych pocisków na metr kwadratowy – w takich warunkach pracują Marauderzy. Chłopaki będą mieli co robić. Robactwo nie jest wcale takie głupie, na jakie wygląda – i nieraz przypuści atak grupą kilkuset sztuk. Już twoja w tym głowa (raczej wytrzymałe przyciski myszki), by nie zdołało opanować bazy żołnierzy.

Poza większymi bitwami z udziałem setek stworów i twojej wiernej drużyny, zainscenizowanymi niczym w amerykańskich superprodukcjach, gracz otrzyma także szereg bardziej kameralnych misji do wykonania. Oczywiście przede wszystkim po to, aby pozbierać się po wcześniejszej jatce i przygotować do następnej. Dzięki takim „przejściowym" zadaniom zwiedzimy m.in. laboratoria, stare kopalnie i ciasne gniazda robali. To, co połączy obydwa rodzaje misji – zarówno bitwy, jak i małe wyprawy – to analogie do filmów Verhoevena i Tippetta. Nie będzie ich raczej wiele, ale fani gatunku z pewnością uśmiechną się od ucha do ucha, rozpoznając wybrane lokacje albo przeciwników. Tym bardziej że delegacja Strangelite'a odwiedziła w 2004 r. plan filmowy drugiej części i miała przyjemność porozmawiać z Tippettem (reżyserem) nt. charakterystycznych dla „Żołnierzy kosmosu" motywów, jakie sprawdziłyby się w grze komputerowej. Efekty rendez-vous poznamy za parę miesięcy.

Naboje gratis

Przeciwników nie powinno nikomu zabraknąć! **19 gatunków robali**, zróżnicowanych pod względem cech fizycznych i poziomu inteligencji, przy średniej wzrostu kilku metrów, nacierających na bazę Marauderów szerokimi falami to nie przelewki. Na czele insektów stanie Brain Bug, tj. w wolnym tłumaczeniu Robak-Mózg – szef wszystkich robaczych szefów. Póki żyje, mieszkańcy Hesperusa nie mogą czuć się bezpiecznie. To organizator napaści na planetę i głównodowodzący armii podzielonej na: piechotę, artylerię, flotę powietrzną oraz czołgi. Wspominałem już, że to nie przelewki? Żołnierzy czeka ciężka przeprawa, bo ich przeciwnicy nie zostaną wyprodukowani z jednej matrycy. Sposobu walki z każdym z

19 gatunków insektów trzeba będzie szukać osobno. Strzelba może bowiem doskonale sprawdzić się w starciu z Warriorem, lecz już dużo gorzej podczas bliższego spotkania z Tankerem.

Gracz nie będzie musiał martwić się przynajmniej o amunicję, uzupełnianą na bieżąco. Arcygłupotą ze strony ludzi ze Strangelite'a byłoby przecież projektowanie zadań w rodzaju „zabij dwustu 15-metrowych robaków, a w wolnych chwilach szukaj nabojów, porozrzucanych po całej planszy". W arsenale znajdą się: karabin Morita, strzelba, karabin na plazmę, wyrzutnia rakiet oraz granaty, wyrzucane przez Moritę na daleką odległość (drugi tryb działania). Na razie arsenał nie robi specjalnego wrażenia, jednak zostało jeszcze parę miesięcy na powiększenie puli i nie należy też zapominać o wszelkiej maści działkach do wykorzystania „na miejscu".

Silnik graficzny? Zrób to sam!

Nie powiem, miło się pisze, natomiast wam chyba czyta, ;) o Starship Troopers jako grze pełnej wartkiej akcji, podobnej do kasowego filmu, przebogatej w zastępy różnych przeciwników. Rodzi się tylko zapytanie: jaki silnik graficzny byłby w stanie udźwignąć podobne wymagania i np. wygenerować bitwę z udziałem 300 robali oraz kilkudziesięciu żołnierzy? I to jest bardzo dobre pytanie! Jak można się domyślić, programiści ze Strangelite'a nie znaleźli wśród istniejących żadnego odpowiednio efektywnego, więc zaprojektowali własny o dość tajemniczej (ale i wymownej) nazwie SWARM (Rój). Podobno nie ustępuje on na krok od tych znanych z Half-Life'a 2 czy Dooma 3 (doceńcie, że piszę to z kamienną twarzą!). Póki co musi wystarczyć nam informacja, że wraz z upływem dnia w grze zmienią się długości cieni (sic!) i barwa światła.

Na deser zostawiłem tryb wieloosobowy, ponieważ zawsze w tego typu – co tu dużo mówić – bezmyślnych strzelankach wyciąga ich końcową wartość. Multiplayer w Starship Troopers oprze się na dwóch filarach: współpracy między zawodnikami w celu pokonania wspólnego wroga (czytaj insektów-najeźdźców) i gdy robaki nam się znudzą – pojedynkach między samymi żołnierzami. Czyżby miał się zrodzić cichaczem nowy konkurent dla Counter Strike'a?

„Żołnierze kosmosu" mają wolne do października. Lepiej, aby nacieszyli się przepustką, bo jesienią – bez żadnego ostrzeżenia w stylu kręgów na zbożu – na Hesparusie wyląduje n-milionowa drużyna robaków. Tym razem plastykowa packa nie wystarczy. |CDA|

Już w sklepach!
SUPER
Najnowsza edycja serii Superseller to:
$ najlepiej sprzedające się gry z katalogu Cenega Poland;
$ nadal ta sama, super atrakcyjna cena - tylko 49,90 zł;
$ wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
$ gry zawierają najnowsze patche i dodatki;
$ poprawione i ponownie przetestowane lokalizacje;
$ prezent od wydawcy - specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF, dzięki którym gracz pozna tajniki gry;
$ odświeżona szata graficzna z ekskluzywnym pudełkiem DVD.
SACRED PLUS
OPERATION FLASHPOINT™ – PLATYNOWA EDYCJA
KOZACY – ANTOLOGIA
RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD™ ZŁOTA EDYCJA
TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
DOBRY ZAKUP
Gry komputerowe sygnowane znakiem „DOBRY ZAKUP" to najwyższej klasy produkty, polecane przez prestiżowy serwis internetowy GRY-OnLine.
www.superseller.gry-online.pl
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61

$ELLER
SUPER$ELLER
BLITZKRIEG ANTOLOGIA
NOWOŚĆ
SUPER$ELLER
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
UBISOFT
NOWOŚĆ
NA CD ZNAJDZIESZ WSPANIALE OPRACOWANY
PORADNIK DO GRY!
UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
DOSKONAŁA GRA ZA JEDYNE 49,90 PLN
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC
CODENAME: PANZERS FAZA PIERWSZA
PRINCE OF PERSIA™ PIASKI CZASU
FAR CRY®
UZNANE, POLECANE, PEWNE!
Więcej na temat serii SUPERSELLER
na stronie www.superseller.pl

QN'IK

- PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
- WYDAWCA: VIVENDI UNIVERSAL GAMES
- DYSTRYBUTOR PL: CD PROJEKT
- DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2005
- WWW.WHATISFEAR.COM

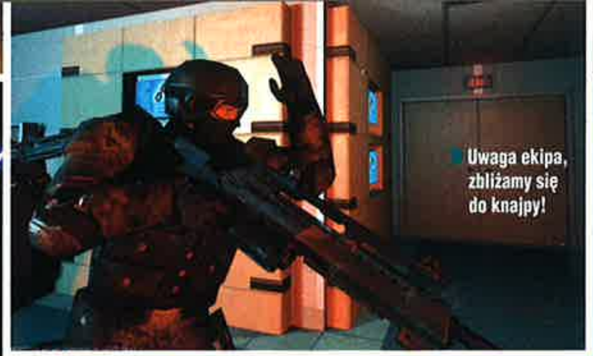
DVD 10/2005

F.E.A.R

Parafrazując myśl francuskiego pisarza, Jeana Giono, można powiedzieć, że ze strachu, jaki przeżywa ludzkość, można całkiem przyjemnie żyć. Trzeba tylko o nim robić gry.

Ciekawe, jaką ma taryfę...

Bullet time znacznie lepiej wygląda podczas grania niż na screenach.



Uwaga ekipa, zbliżamy się do knajpy!

Takie widoczki są bardzo trudne do uchwycenia – paranormalni wrogowie znikają bardzo szybko.

Jako jedna z pierwszych osób w Polsce miałem dostęp do **prawie pełnej** wersji FEAR. Nie oszukujmy się. Nie piszę tego dlatego, że chcę wam udowodnić, jaki to CD-Action jest szybki i skuteczny w zdobywaniu „ekskluzywnych" materiałów. Nie kieruje mną również chęć udowodnienia wam, że grałem w najnowsze dziecko Monolith po to tylko, żeby dostarczyć wam jak najwięcej informacji, których póki co nie znajdziecie nigdzie indziej. Sprawa jest dużo prostsza i trywialnie prozaiczna: chcę się pochwalić! A ja już grałem, a wy nieeee!

Niepokój wywołany przez niebezpieczeństwo lub rzecz nieznaną, która się wydaje groźna przez myśl o czymś grożącym; lęk, obawa, przerażenie, trwoga.
Słownik języka polskiego PWN

No dobra, żarty na bok. Gra mnie zwyczajnie wessała i nie chciała puścić aż do końca. Który to nastąpił w mało spektakularny sposób po mniej więcej 13-15 godzinach grania (dane bardzo szacunkowe, bo straciłem rachubę czasu). Wtedy to doszedłem do ostatniej, niedokończonej jeszcze mapy w becie. To była, swoją drogą, ciekawa historia, gdyż zabawa skończyła się w iście montypythonowskim stylu – doszedłem do końca świata... i spadłem w przepaść.

Tu nie boisz się tego, że co chwila wyskakuje z cienia szkaradny potwór. Tu boisz się samego cienia...

Żadna namiętność nie odziera umysłu równie skutecznie ze wszystkich władz działania i myślenia, co strach.
Edmund Burke

Teraz już wiecie, czemu tekst ten czytacie nie w dziale recenzji, a w Temacie Numeru. Testowany przeze mnie kod zawierał jeszcze masę błędów, z których większość – mam nadzieję – zostanie naprawiona do czasu wypuszczenia finalnej wersji. (Część oczywiście, nie oszukujmy się, zostanie niezmieniona. Ale o tym poczytacie zapewne w numerze 12/05.) Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Człowiek, który nic nie wie, posiada odwagę; ten, który dużo wie – strach.
Alberto Moravia (Alberto Pincherle)

Myślę, że nie ma tu żadnej zbłąkanej owieczki, która by nie słyszała do tej pory o FEAR. Gra zapowiadana jest już od dłuższego czasu, doczekała się kilkukrotnego przeniesienia daty premiery, fascynujących trailerów i otwartych testów wersji beta. **Na ostatnich targach E3 uznana została nawet za najlepiej rokującą grę akcji**. Czy słusznie? Niewątpliwie, gdyż wygląda na to, że zostawi w tyle swoich dwóch największych konkurentów: Half-Life'a 2 i Dooma 3. Złośliwi mogą

Podczas walki nie odczuwasz strachu tylko adrenalinę!

Smutne spojrzenie wielkich oczu koleżanki z F.E.A.R.

Moja ulubiona broń: spopielający railgun!

twierdzić, że to nie jest wielki wyczyn, gdyż gry te mają już ponad rok, ale kto by tam na nich zwracał uwagę.

Gdzie strach, tam przestępstwo, gdzie niepokój, tam wina.
José Zorrilla y Moral

FEAR to, mówiąc precyzyjnie, akronim (używam Trudnego Słowa, które ma na celu pokazać, że autor tekstu jest wykształconym Qniem, zaś używanie zwykłego i zrozumiałego dla wszystkich wyrazu „skrót" jest poniżej jego godności), stąd najczęściej nazwa ta występuje w wersji z kropkami (z których tu zrezygnowałem, bo uważam, że takie nazewnictwo jest N.I.E.C.O. pretensjonalne). Oznacza ona ni mniej, ni więcej tylko **First Encounter** Assault Recon, tajną jednostkę militarną przeznaczoną do szczególnie trudnych zadań, z których część zahacza o paranormalność.

Nie ma wolności dla człowieka, jak długo nie pokonał on strachu przed śmiercią.
Albert Camus

Gracz wciela się w jednego z komandosów i przystępuje od razu do akcji. Pierwsze zadanie polega na dostaniu się do budynku, w którym mają miejsce jakoweś tajemnicze zjawiska. Po dotarciu do celu bohater zostaje oddelegowany do otworzenia bramy. To oczywiście nic trudnego, więc żwawo kroczy w odpowiednie miejsce, uruchamia mechanizm, wraca i... nie zastaje reszty komandosów. Zamiast nich na ziemi walają się czerwone od krwi szkielety, zaś gracz co chwila atakowany jest przez dziwne wizje, w których główną rolę odgrywa tajemnicza dziewczynka w czerwonej sukience. Kim jest, czemu wszyscy ludzie, którzy ją widzieli, z wyjątkiem gracza, nie żyją? Wreszcie – czemu jacyś żołnierze chcą zabić komandosów FEAR? Na początku gry nic nie jest pewne, wszystko powoli ujawniane jest w trakcie gry.

Bo strach to nic innego jak zdradziecka odmowa pomocy ze strony rozumowania.
Mdr 17,11

Kiedy grałem w betę, zauważyłem pewną zależność. Cały czas spędzony nad grą można podzielić na trzy nierówne części: eksplorację, elementy horroru i walkę. Zdecydowanie najgorzej prezentował się pierwszy element – etapy we wczesnej wersji gry były prostymi, liniowymi lokacjami, których przejście nie stanowiło wielkiego problemu, ale bywało nużące przez monotonię otoczenia i konieczność biegania po tych wszystkich drabinach, kanałach wentylacyjnych i podobnych do siebie korytarzach.

Im mniej strachu, tym więcej ducha.
Sören Aabye Kierkegaard

Bardzo efektownie prezentują się za to elementy horroru. Żałuję tylko, że w becie było ich tak niewiele, stanowiły za to doskonałą przyprawę. Często pojawiająca się wspomniana wyżej bosa dziewczynka, przebłyskujące mary, zmieniające się nagle lokacje (co powiesz na sytuację, w której idziesz sobie spokojnie korytarzem, a w pewnym momencie następuje błysk i pojawiasz się w zupełnie innej lokacji?), przebiegające przed oczami cienie – wszystko to okraszone odpowiednio dobraną oprawą audio. Sposoby straszenia graczy w Doomie są w porównaniu do FEAR równie subtelne, co walenie na oślep młotem przy wschodniej sztuce walki – może skuteczne, ale mimo wszystko prymitywne. FEAR jest inny – **tu nie boisz się tego, że co chwila wyskakuje z cienia szkaradny potwór. Tu boisz się samego cienia...**

Strach jest głównym źródłem przesądu i jedną z przyczyn okrucieństwa.
Bertrand Russel

Na ostatnich targach E3 FEAR uznano za najlepiej rokującą grę akcji.

Ta sama scena w trzech ustawieniach graficznych. Niech obrazki mówią same za siebie.

Strach w Sieci

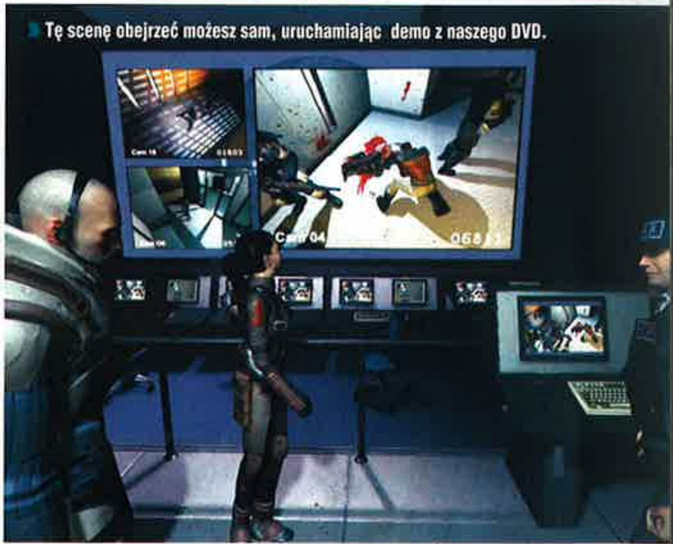
O trybie wieloosobowym na razie wiadomo tyle, że będzie. W wersji beta opcja ta była dostępna, ale niekoniecznie działała – z napisów menu wnioskuję, że do wyboru są (póki co?) dwa tryby: deathmatch i elimination. Największą nowością jest oczywiście możliwość poruszania się w bullet time'ie również podczas rozgrywek sieciowych. Czy to się sprawdzi?

Inspiracje

Gdzie nie popatrzeć – informacje i zapowiedzi FEAR, w których pojawiają się tytuły dwóch filmów: „Matrix" i „Ring" (Krąg). Nawiązania do tego pierwszego są oczywiste i wszechobecne – spowolnienie czasu, strzelaniny i walka wręcz w budynku pełnym szkła i odpryskujących kawałków marmuru po uderzeniu pocisków. Mniej ścisłe są inspiracje japońskim filmem „Ringu" z 1998 roku (lub też jego amerykańskim remake'iem z 2002). Horror ten miał dość skomplikowaną fabułę i bardzo dobrze budował nastrój narastającej grozy. Pozostaje mieć nadzieję, że inspiracje Monolith nie kończą się tylko na wykorzystaniu nośnego, choć już dość oklepanego motywu małej dziewczynki – demona.

Niektóre beczki wybuchają, zabijając znajdujących się obok wrogów. Niestety, nie te beczki...

Nie wiem, co było za słone, ale nie zazdroszczę sytuacji.



Tę scenę obejrzeć możesz sam, uruchamiając demo z naszego DVD.

Wbrew nazwie, w grze nie ma czasu na strach. Akcja jest zbyt intensywna.

Wreszcie ostatni element, który zostawiłem sobie na deser. **Tak efektownych walk nie widziałem na ekranie od czasu, jak oglądałem „Matriksa".** Każdy pojedynek w grze to małe arcydzieło. Odnosiłem wrażenie, że wszystko jest oparte na doskonale przygotowanych skryptach, ale to nieprawda. Każda walka wygląda inaczej, przeciwnicy zachowują się dokładnie tak, jak bym sobie tego życzył – czołgają się, chowają za wszelkimi możliwymi przeszkodami, skaczą przez szyby, wzywają wsparcie. Pokonywanie szeregowych wrogów jednak nie stanowi problemu, zwłaszcza po włączeniu hamowania czasu połączonego z bullet time'em. W trybie tym wszystko wokół spowalnia, ale gracz porusza się nieco szybciej od wrogów. Pozwala to nawet unikać kul i czyni walkę znacznie łatwiejszą. Oczywiście ów efekt działa tylko przez określony czas, ale na szczęście sam się regeneruje – po wykorzystaniu całego paska wystarczy odczekać kilkanaście sekund i z powrotem wrócić do walki w spowolnionym trybie.

Tak efektownych walk nie widziałem na ekranie od czasu, jak oglądałem „Matriksa"!

Strach dodaje nogom skrzydeł.
Wergiliusz

Istotnym i nowatorskim rozwiązaniem jest zaimplementowanie w grze kopniaków i uderzeń kolbą, których używać można nie tylko po to, żeby zaoszczędzić amunicję (a tej brakowało mi bardzo często). Są one, poza efektownością wizualną, **morderczo skuteczne**, szczególnie kopnięcie z wyskoku. **Niestety opanowanie walki wręcz nie jest proste**, ale gdy już ci się to uda, godzinami będziesz opowiadał kumplom, jak w trybie bullet time kopnąłeś przeciwnika w głowę, a on wyleciał przez okno rozbijając wcześniej szybę. Niby już opatrzyłem się z silnikiem fizycznym Havok, który obecny jest teraz w co drugiej grze, ale w FEAR odkryłem go na nowo. Przekonać się możesz o tym zresztą sam, uruchamiając demko z naszego DVD. **Słowa ani obrazki nie oddadzą tego, jak piękna jest tu walka.**

Kto żyje w strachu, nigdy nie będzie wolny.
Horacy

Pod względem zróżnicowania rozgrywki FEAR nieco odstaje od tego, do czego przyzwyczaiły nas najnowsze FPS-y. Nie ma tu pojazdów (w jednym z wywiadów członek teamu developerskiego na pytanie o pojazdy odpowiedział żartobliwie: – *Nie, ale gracze będą mogli grać w FEAR na laptopie podczas jazdy samochodem lub metrem*), w trakcie gry w betę tylko raz miałem okazję strzelać z czegoś, co nie leżało bezpośrednio w moich rękach (konkretnie – skrzyżowania zdalnie sterowanej kamery z działkiem). Trochę szkoda, ale mam nadzieję, że autorzy dodadzą w ostatniej fazie tworzenia jeszcze kilka takich umilających rozgrywkę interaktywnych gadżetów.

Lepiej umrzeć od razu niż całe życie przepędzić w strachu.
Ezop

Kilka słów o tym, co w FPS-ie zorientowanym na akcję bardzo ważne – **orężu**. Bohater FEAR to nie chodzący sklep z bronią. Maksymalnie przy sobie może mieć **trzy jej rodzaje**, co w gruncie rzeczy spokojnie wystarcza. Tym bardziej że naciskanie spustu

Na dole widzicie pasek bullet time'u. Z nim nawet najtrudniejsza walka jest przyjemnością.

Spójrzcie na niego: obżartuch mający wszystkich gdzieś. Jak nic admin!

Nieczęsto możesz podziwiać to dziewczę z tak bliska... i nie zginąć.

sprawia w każdym przypadku ogromną frajdę – wtedy, gdy używasz zwykłego pistoletu, SMG, wyrzutni rakiet czy nawet czegoś na wzór railguna z Quake'a – mojej ulubionej broni, która zamienia przeciwników w krwawy obłok, pozostawiając na ziemi tylko ich szkielety. Poza tym do dyspozycji masz również granaty (jeśli znajdziesz się blisko wybuchu, przez jakiś czas słyszeć będziesz jeszcze charakterystyczny świst) i mniej morderczе, ale bardzo przydatne gadżety. Przede wszystkim zawsze warto rozglądać się za apteczkami (możesz trzymać ich dziesięć w inwentarzu) i kamizelkami kuloodpornymi, a także specjalnymi strzykawkami, które podwyższają maksymalną liczbę punktów życia oraz przedłużają spowolnienie czasu.

Kto wiele pragnie, wiele przeżywa strachu.
Miguel Cervantes de Saavedra

Dobra, dość tych mało istotnych głupot – wszyscy wiedzą, że gracza tak naprawdę nie interesuje grywalność czy rodzaje uzbrojenia, ale grafika! Oczywiście żartuję, choć akurat **FEAR jest grą, która potrafi się wybronić samym wyglądem**. Nie niesie co prawda ze sobą wielkiej rewolucji, ale **łączy doskonałe efekty świetlne rodem z trzeciego Dooma z możliwością renderowania całkiem sporych przestrzeni**. Co prawda, wersja beta miała tę wadę, że źle chodziła nawet na kompie z dwoma połączonymi GeForce'ami, ale już po demku widać, że wymagania ostatecznej wersji gry nie będą wcale **bardzo** wysokie. Oczywiście gdy wyłączysz 16-krotne filtrowanie tekstur na kompie, który od kilku lat nie był upgrade'owany (czyli np. mój domowy), nie masz co liczyć na więcej niż 1 klatkę na sekundę. Jednak silnik gry jest tak skalowalny, że w FEAR pograć może prawie każdy. Inna rzecz, że bez tych wszystkich fajerwerków graficznych to nie jest już ta sama gra.

Jedyną rzeczą, której powinniśmy się bać, jest strach.
Winston Leonard Spencer Churchill

Co więc wam pozostaje? Czekać! Szczerze mówiąc, choć przeszedłem już cały kawał gry, ja również wypatruję ostatecznej wersji, którą na pewno z przyjemnością przejdę ponownie. Choćby po to, żeby znów znaleźć się wśród świszczących koło uszu kul, pękających szyb, krwi wrogów, kurzu i tynku pryskającego ze ścian. Niezapomniane przeżycia gwarantowane. **|CDA|**

Wcześniejsze dokonania Monolith

Producent FEAR, Monolith, nie jest w żadnym razie debiutantem w branży. W niektóre gry z tej stajni do dziś można się zagrywać do upadłego, mimo mijających lat. Nie można niestety powiedzieć, że wszystkie spełniły oczekiwania graczy.

Blood (1997)

Znakomita i niezwykle klimatyczna gra na engine build, tym samym, na którym powstał Duke Nukem 3D. Więcej o niej w Grach Wiecznie Żywych w tym CDA.

Shogo: Mobile Armor Division (1998)

Ciekawy mangowy FPS na rewolucyjnym w swoim czasie engine LithTech. Gracz miał wybór – mógł kierować człowiekiem bądź maszyną kroczącą – 'Mechem. Gra zyskała sobie sporą przychylność recenzentów i graczy, szczególnie tych, którym nie przeszkadzały wszechobecne elementy rodem z anime. Jeśli macie w zbiorach 45 numer CDA, możecie się sami przekonać, czy gra wytrzymała próbę czasu – daliśmy ją w pełnej wersji.

Blood II: The Chosen

Wybraniec nie powtórzył już sukcesu poprzednika. Zmienił znacznie klimat w stosunku do pierwowzoru – zamiast po średniowiecznych grobowcach i cmentarzach gracz poruszał się w architekturze nowoczesnej.

No One Lives Forever

Szok, rewolucja i długie nogi! Za Kate Archer szaleli wszyscy, nic zresztą dziwnego – NOLF to doskonała gra łącząca elementy przygodówki z akcją, niezwykle dowcipna i stale nawiązująca do cyklu filmów szpiegowskich z lat 60. Oceny w światowej prasie właściwie nie schodziły poniżej 90%, gra do dziś się nie zestarzała. Być może najlepsza produkcja w dziejach Monolith – i jeden z lepszych w historii FPS-ów.

Aliens vs. Predator 2

To nie pomyłka – Monolith przejął tę serię po Rebellion, nie miał nic wspólnego z pierwszą częścią. Zmiana developera wyszła grze na dobre. AvP2 nie była już zbiorem luźno połączonych ze sobą leveli, stała się wciągającym shooterem o przemyślanej i spójnej fabule.

No One Lives Forever 2

Choć Eld się zachwycił (10/10), choć średnia ocen w światowej prasie była nawet nieco wyższa niż w przypadku poprzedniej części – część graczy nie mogła się pozbyć wrażenia, że to jednak już nie to samo.

Contract J.A.C.K.

Duże zaskoczenie. Autorzy tylu znakomitych gier, twórcy postaci Cate Archer, dali ciała na całej linii. Seria straciła zupełnie swój lekki klimat, wszechobecny wcześniej dowcip gdzieś się ulotnił... Średnia ocen oscylująca wokół 5/10 nie powinna nikogo dziwić.

TRON 2.0

Po bardzo nieudanym Contract J.A.C.K. Monolith odbiło się od dna tworząc grę może niedorównującą klasą NOLF-owi, ale na pewno ponadprzeciętną. Szczególnie przypadła na pewno do gustu fanom filmu „Tron" z 1982 roku, którego to jest kontynuacją. Ciekawie poprowadzona fabuła i kilka dobrych rozwiązań jednak nie zapewniły grze długiego żywota. Choć TRON 2.0 został przyjęty entuzjastycznie, dziś mało kto go w gruncie rzeczy wspomina.

The Matrix Online

Gra długo była w stanie zawieszenia i duża część branży spisała ją na straty. Ale jednak – w końcu wyszła, choć MMORPG-i po premierze World of Warcraft nie mają lekkiego życia. Stąd też popularność Matriksa stale spadała, niedawno zaś prawa do tytułu wykupiło od Monolith Sony. Nie wróżę tej grze zbyt długiego życia – tym bardziej że administratorzy ostatnio zmniejszyli liczbę światów z dziewięciu do trzech...

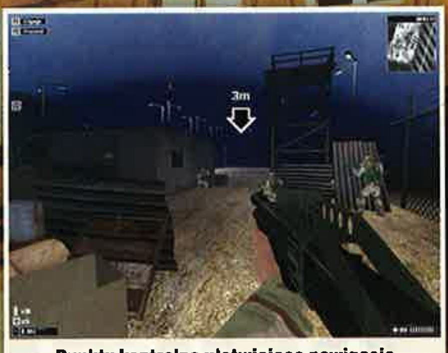
Condemned

Kolejna gra Monolith – więcej o niej mogliście poczytać kilka stron wcześniej w zapowiedziach.

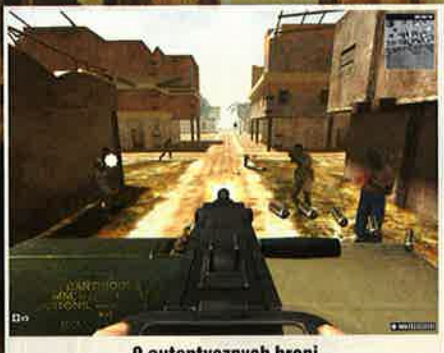
WOJNA NIESIE

Pierwszy prawdziwy FPS w serii Terrorist Takedown

Zróżnicowane misje dla pojedyńczego gracza



Punkty kontrolne ułatwiające nawigację



9 autentycznych broni

Somalia, rok 1993. Jako żołnierz specjalnej grupy amerykańskich Rangersów zostałeś przydzielony do operacji Task Force Ranger. Wraz ze swym oddziałem weź udział w konflikcie będącym wiernym odwzorowaniem historii współczesnej. Twoje operacje militarne obejmą konwój dostaw, spektakularne aresztowania kluczowych oficerów wroga, odbijanie zakładników, obronę bazy oraz niszczenie ważnych obiektów wojskowych.
Przejmij kontrolę nad miastem Mogadiszu.

Szukaj w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

OFIARY
NIECH WRÓG ZAPŁACI TĘ CENĘ
TERRORIST TAKEDOWN
KONFLIKT W MOGADISZU
POLSKA WERSJA KINOWA
PC-CD
Nr 4/2005
groove
PUBLISHED BY
city interactive
19,99 zł

PRODUCENT: LIONHEAD
WWW.LIONHEAD.COM/BW2/
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2005

HUT SĘDZIMIR | JAK BOSKO BYĆ BOGIEM!

BLACK & WHITE 2

Są takie gry, na które czekanie się dłuży. Dłuży, dłuży i dłuży. Tak było – przynajmniej w moim przypadku – z Black & White 2. Choć od premiery pierwszej części tego „symulatora boga" minęły tylko cztery lata, mam wrażenie, że było to wieczność temu. Ale... Mamy wersję beta B&W 2!!!

To, że oczekiwanie na Black & White 2 tak się dłużyło, wynika w dużej części z zapowiedzi, jakimi studio Lionhead i sam Peter Molyneux raczyli nas przez cały ten okres. Prace nad B&W 2 rozpoczęły się **14 lutego 2002 roku,** w miesiąc po wysłaniu do tłoczni Creature Isle, dodatku do pierwszej części gry, i właściwie przez cały czas informowani byliśmy na bieżąco o postępach prac. A jak to zazwyczaj z zapowiedziami bywa, Black & White 2 jawił się w nich jako produkcja o wiele lepsza od pierwowzoru, bardziej rozbudowana, pozbawiona błędów i tych elementów, które nie podobały się graczom w oryginale. Wreszcie możemy ocenić, ile z tych zapowiedzi znalazło potwierdzenie w dostarczonym do naszej redakcji kodzie gry.

Subtelne zmiany

Jak wygląda Black & White 2? **Przez pierwsze minuty spędzone przy grze trudno dostrzec, że to rzeczywiście „dwójka".** Oczywiście oprawa graficzna jest wyraźnie lepsza, „fabuła" (czyli opisane skryptami zdarzenia, jakie spotykają cię na samym początku) inna niż w oryginale, ale ogólne wrażenie jest bardzo podobne. **Jeśli więc spodziewasz się rewolucji, możesz być zawiedziony. Jeśli spodziewasz się rozwinięcia formuły znanej z „jedynki", będziesz zachwycony.** Ludzie z Lionhead wprowadzili nowe rozwiązania i pomysły bardzo subtelnie, niezauważalnie, w niewielkim stopniu zmieniając istotę grywalności. Wszystkie nowinki wykorzystuje się intuicyjnie, szczególnie jeśli grywasz w gry strategiczne czasu rzeczywistego. To plus – **gra zachowała klimat i charakter, jednocześnie jest ewidentnie ciekawsza i bardziej rozbudowana.** To trzeba docenić.

Bóg wojny

Co więc jest nowego? **Ze zmian najbardziej zadowoleni będą ci z graczy, którym w pierwszym B&W brakowało podbojów, wojen, zniszczeń.** Mówiąc krótko „bogowie wojny". Pojawił się całkiem nowy moduł tworzenia armii i kierowania nimi. Rozwiązania tu zastosowane przypominają to, co znamy z serii Total War (co by nie mówić, jedno z lepszych źródeł inspiracji) – kolejne formacje oznaczone są flagami, które możesz „złapać" kursorem i w ten sposób wydać rozkaz przemarszu lub ataku. Formacje, jakie tworzysz na początku gry, to zwykli wojacy z mieczykami, później odkrywasz, jak wyposażyć ich w broń bardziej zaawansowaną technologicznie – m.in. łuki i machiny oblężnicze. A skoro w grze pojawiają się środki ofensywne, musi być też coś, co służy do obrony. By chronić wioski swoich wyznawców, nauczysz się więc budować umocnienia obronne.

Do świątyni!

Dużo bardziej rozwinięty został także model gospodarczo-ekonomiczny gry. Podstawowe surowce to wciąż drewno i zboże (doszła jeszcze wydobywana ze skał ruda), ale już liczba występujących w B&W 2 rodzajów budynków wzrosła niepomiernie. Poza zagrodą dla chowańca i chałupkami wiernych mamy jeszcze m.in. zbrojownię (pozwala rekrutować wojska), świątynię (miejsce kultu, które zwiększa oddziaływanie twojej religii w regionie) czy latarnię (oświetla osadę w nocy). A to tylko część nowych budynków! **Znacznie bardziej wyrafinowane są również potrzeby mieszkańców** wiosek-wiernych – oczekują oni, że zapewnisz im odpowiednie zapasy surowców, tyle domów, by wszystkich pomieściły, zwiększysz poczucie bezpieczeństwa otaczając osadę murem obronnym. Jeśli oczekiwań tych nie spełnisz, spakują swój dobytek i przeniosą się do sąsiedniej wioski, której mieszkańcy wierzą w innego, widać, bardziej skutecznego boga.

Walka dobra ze złem

Pojawienie się „modułu" wojskowego i rozwinięcie modelu ekono-

Tradycyjne menu z ikonkami spodoba się tym, którzy gubili się w starym interfejsie.

Służba nie drużba?!?

micznego przesunęłyby grę w stronę normalnego, tradycyjnego RTS-a, **klimat starego B&W jednak podtrzymuje obecność chowańca** i całe to zamieszanie z wyborem takich działań, które sprawią, że będziesz postrzegany jako bóg dobry lub zły. Pomagając wiernym, budując dla nich domy i użyźniając pola, stajesz się Najwyższym, którego wszyscy kochają. Kiedy karzesz surowo wieśniaków za każdy występek, podbijając nowe osady ogniem i mieczem, wierni zaczynają czcić cię z pełną strachu pobożnością. To, jakim jesteś bogiem, wpływa na wygląd osad, chowańca, a nawet całego świata gry – dokładnie tak samo jak w „jedynce". Tu jednak, dzięki lepszej oprawie graficznej, różnica między dobrem a złem jest jeszcze bardziej wyraźna i przerażająca.

Jeśli spodziewasz się rewolucji, możesz być zawiedziony. Jeśli spodziewasz się rozwinięcia formuły znanej z „jedynki", będziesz zachwycony.

Boska menażeria

O ile w pierwszym B&W zdecydowanie największą atrakcją był chowaniec, czyli wielki zwierzak będący jednocześnie pomocnikiem, jak i uosobieniem boskiej istoty (ciebie!) w świecie gry, tak w B&W 2 dzięki różnym zmianom (m.in. wprowadzeniu armii) stał się po prostu **jednym z kilku równie interesujących elementów**. Również jednak w „temacie chowaniec" dostaniemy kilka nowych rozwiązań. Przede wszystkim interakcja ze zwierzakiem (na początku gry wybierasz jednego z menażerii lwa, krowę, wilka i małpę) jest dużo mniej domyślna. Wcześniej trudno było w 100% określić, jaki wpływ na zachowanie chowańca będzie miało to, czy spierzesz go jak niegrzecznego bachora, czy podrapiesz za uszkiem. Teraz wszystko jest dokładnie opisane w nowym menu „Lekcji".

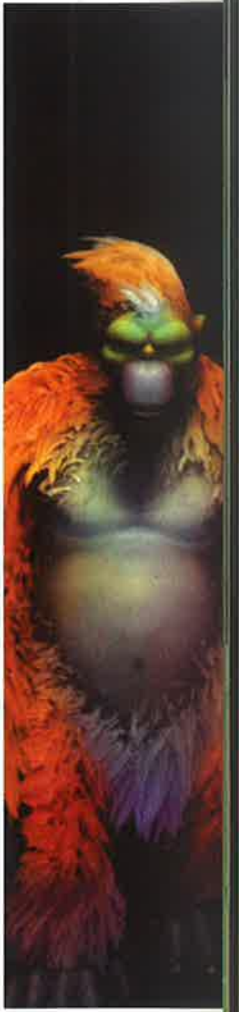
Tutaj możesz wybrać temat (np. „Robienie kupki pod drzewem") i albo dać zwierzakowi kilka klapsów, albo pomiziać go po brzuszku i od razu zobaczysz, jak twoje gesty rozumie twój owłosiony podopieczny (na ekranie pojawia się stosowny napis, np. „Nigdy nie będę robił kupki pod drzewem"). Chowańcowi możesz też wyznaczyć odpowiednią rolę – choćby Budowniczego czy Zbieracza – dzięki czemu będzie on pomagał osadnikom w takich czy innych czynnościach, kierując się własną sztuczną inteligencją. **To uporządkowanie interakcji z chowańcem sprawia, że zabawa dużo mniej stresuje.**

Na dwoje babka wróżyła

Wielu graczy przyjmie też z zadowoleniem zmiany w interfejsie. W chwili obecnej Black & White 2 ma właściwie dwa przenikające się systemy sterowania grą. Pierwszy z nich został przeniesiony z poprzedniej części gry i bazuje na dłoni-kursorze, którą łapiesz przedmioty. Drugi interfejs jest dużo bardziej tradycyjny, wykorzystuje rozwijane menu z ikonkami, identyczne jak w wielu innych grach strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym.

Budzi nadzieje

Zmiany, w wyniku których gra nabrała kształtów bardziej tradycyjnego RTS-a (m.in. normalny interfejs, kierowanie wojskami, bardziej rozbudowany model gospodarczy), odebrałem początkowo jako wycofywanie się Petera Molyneux z rewolucyjnych i śmiałych pomysłów wprowadzonych w jego pierwszej Czarno-Białej produkcji. W rzeczywistości jednak Black & White 2 tylko na tym zyskuje.



W chwili obecnej jest to produkcja dużo bardziej uniwersalna, interesująca zarówno dla weteranów RTS-ów, jak i graczy, którzy szukają tytułów niebanalnych i oryginalnych.

Wersja beta Black & White 2 **budzi nadzieje, że twórcom gry uda się spełnić przynajmniej większość – jeśli nie wszystkie – obietnic** składanych przy okazji zapowiedzi. Na szczęście by poznać odpowiedzi na te pytania, nie musimy już czekać wieczność – gra trafi do sprzedaży **już we wrześniu!!!** |CDA|

Peter Molyneux's King Kong!

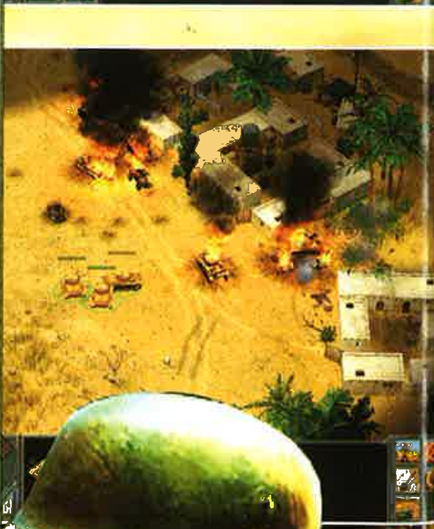
Sprzedam małpkę – ruda, nierozgarnięta, lubi dzieci.

- PRODUCENT: CDV
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- PREMIERA: JESIEŃ 2005
- WWW.BLITZKRIEG2.DE

ELD | CDV DAJE CZADU!

BLITZKRIEG II

W przeciwieństwie do moich oczekiwań, Blitzkrieg zaskakuje bardzo, bardzo pozytywnie. Po Codename Panzers: Phase Two wydawało się niemożliwym, aby Blitzkrieg 2 był w stanie nawiązać walkę z Phase Two. A jednak!



Na pierwszy rzut oka w sumie do czynienia mamy ze starym dobrym Blitzkriegiem, ale drugi rzut oka wystarcza, aby zobaczyć kolosalną różnicę. Z niezobowiązującego, prostackiego erteesa polegającego na „rzuceniu wszystkich sił na ślepo do walki" Blitzkrieg przemienił się w całkiem niezłą strategię z bardzo ładnie rozbudowanymi kampaniami. Może nawet raczej trybem kariery, bo kampania to przecież nic innego jak kariera, co dobitniej podkreśla pasek o takiej nazwie, na którym pokazano postępy naszego rozwoju. **Kampanie są trzy:** niemiecka, amerykańska i radziecka, a teatrami działań m.in. Europa, Afryka Północna, Filipiny i Iwo Jima.

Trzy lub pięć

Za każdą ukończoną misję dostajemy punkty doświadczenia, co w linii prostej prowadzi do awansu na wyższy stopień. Myliłby się jednak ten, kto by myślał, że za każdą misję dostajemy tyle samo punktów. Punkty przydzielane są w zależności od tego, w jakich ilościach skorzystaliśmy ze wsparcia (np. lotnictwo), ile straciliśmy i zniszczyliśmy jednostek, jak długo trwała misja itd. Równie ciekawie prezentuje się „interaktywna" mapa. Jeden rozdział (czyli de facto kampania, np. francuski czerwiec czy walki o Tobruk) to kilka misji zakończonych czymś na kształt decydującej bitwy. **To gracz decyduje o kolejności rozgrywanych misji** i w rezultacie rozdział możemy ukończyć po rozegraniu trzech misji, jak i pięciu. Całkiem fajnie pomyślane, choć tak naprawdę warto rozegrać każdą bitwę. **Przecież za każde wygrane starcie dostajemy dostęp do nowych jednostek.**

Zobaczyłem, zbombardowałem, zwyciężyłem

Jak już rzekłem, sama rozgrywka stała się bardziej taktyczna. Koniec z masowym rzucaniem jednostek do przodu i liczeniem na to, że zgnieciemy przeciwnika liczbą. Teraz wróg myśli, działa z zaskoczenia, a co najważniejsze – autorzy w końcu wzięli pod uwagę sprawy, takie jak grubość pancerza, efektywność broni, czas przeładowywania itd. Rezultat jest łatwy do przewidzenia – będziemy się musieli ostro nagimnastykować głową, aby dobrać się do broniącego zaciekle wroga czy też powstrzymać szarżujące czołgi. **Kolosalne znaczenie ma zwiad, a także lotnictwo.** Kto zapanuje w powietrzu, ten wygrywa. Warto tu również napomknąć o doświadczeniu jednostek oraz opcji pozwalającej na awansowanie dowódców poszczególnych jednostek. Im wyższe doświadczenie jednostki, tym większy stopień może posiadać dowódca, a co za tym idzie – jednostka ta otrzymuje różne bonusy. Na przykład jednostka bombowców może bombardować nawet w czasie kiepskiej pogody, bombardowanie jest celniejsze itd.

Nalot dywanowy

Nie muszę chyba nawet pisać o tym, jak wielkiej zmianie uległa grafika. Jedynka Blitzkriega ma już kilka ładnych lat, była jednym z pierwszych erteesów rozgrywanych w realiach II wojny światowej, nic zatem dziwnego, że poprzez kontrast nowy Blitzkrieg wygląda naprawdę bardzo dobrze. (Ale i porównań z konkurencją nie musi się wstydzić). Mapy są przede wszystkim plastyczne, zniszczyć można wszystko: od pospolitego drzewka aż po budynek. A już zupełnym cudeńkiem są ataki np. na zabudowania. Dywanowy nalot bombowców z gracją przemienia całe połacie miasta w walące się domki z kart. **Prawdziwa uczta dla oka.**

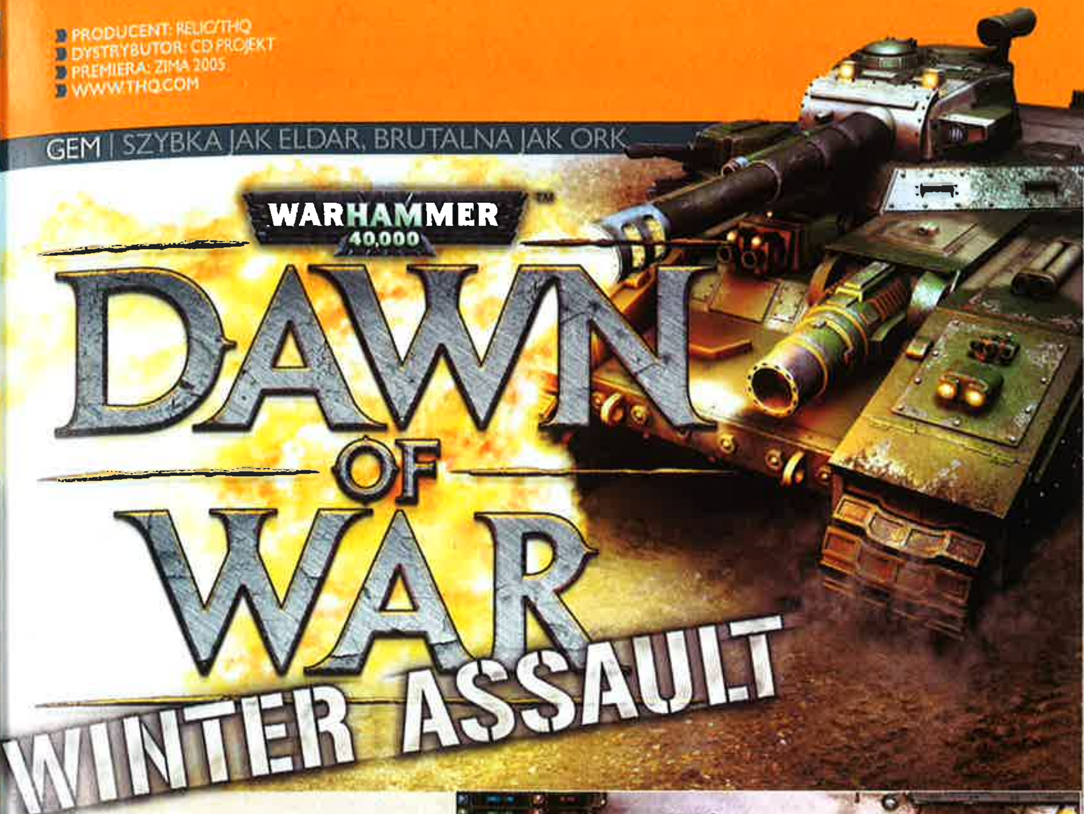
Czekając z niecierpliwością

Przyznam się, że na premierę tej gry czekam z niecierpliwością, bo **jest to jedna z fajniejszych niespodzianek w tym roku.** Swoją drogą, to CDV – zdaje się – zmonopolizował rynek wojennych erteesów. Wszak zyski z zarówno Codename Panzers, jak i Blitzkriega zasilają ich konto. Ale to już problem dla konkurencji... **|CDA|**

BLITZKRIEG 2

- PRODUCENT: RELIC/THQ
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- PREMIERA: ZIMA 2005
- WWW.THQ.COM

GEM | SZYBKA JAK ELDAR, BRUTALNA JAK ORK



Wiele, wiele nocy minęło od chwili, gdy po raz ostatni wiodłem sprawdzonych wcześniej po tysiąckroć Blood Angels na umocnienia kolejnego z niepoliczalnych siedliszcz Chaosu. Triumf ten jednak zupełnie nieoczekiwanie stał się mym ostatnim. Relokowany w inne rzeczywistości mogłem jedynie wspominać dni chwały w świecie Warhammera 40.000. Oto jednak znów, z woli Wiecznego Imperatora, przychodzi mi oglądać Świt Wojny. Tym razem jednak z perspektywy Straży Imperialnej. Tym razem w ramach Ofensywy Zimowej.

A kiedyś strategie były symbolem gier z mizerną grafiką...

Dynamiczna walka nie jest tutaj sloganem reklamowym!

Podstawowy zamysł nie uległ zmianie. Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault (dzieło twórców serii Homeworld - Relic Entertainment) to strategia w czasie rzeczywistym (z aktywną pauzą), w której nacisk przeniesiony jest z zarządzania surowcami na taktyczne wykorzystanie nielicznych niejednokrotnie jednostek. Na charakter rozgrywki wpływ ma także model celów strategicznych, w jakie wyposażona jest każda z map - scenerii bitew.

Dzięki nim, a są one jedynym sposobem, by zwiększyć własne możliwości produkcyjne, **nie sprawdza się taktyka żółwia**, czyli umacniania bazy - i niezbędna jest agresywna ekspansja.

To z kolei sprawia, że starcia w Dawn of War są szybkie i brutalne - właśnie takie, jakie powinny być, by nie nużyć uwikłanych w nie graczy. Winter Assault jednak wykracza poza granice dodatków, które zwyczajowo mają dać chętnym więcej tego, co wcześniej - ona ma poprawić wszystko to, co niekoniecznie musiało się podobać!

Ład i Chaos

Jedną z najczęściej krytykowanych decyzji, jakie podjął Relic przy okazji Dawn of War, była konstrukcja kampanii single player, która była, **zdaniem wielu**, zaledwie rozbudowanym samouczkiem gry tylko jednej z **czterech istniejących w niej ras**. Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault oferuje **dwie kampanie single player**. Pierwsza pozwala kierować jednostkami Ładu: Gwardii Imperialnej i eldarów. Druga - Chaosu - ukierunkowywać agresję orków i knuć intrygi godne zaprzedanych mrocznym Bogom.

Warto też podkreślić, że misje, z jakich się składają, są **znacznie ciekawsze** - choćby dlatego, że po raz pierwszy bodaj w historii gatunku możliwa jest **zmiana frontu i przejęcie kontroli nad inną rasą**. Mieliśmy okazję sprawdzić ten pomysł w praktyce, gdy dowodzone przez nas siły Gwardii Imperialnej zatrzymały się przed chronionymi magicznie wrotami chaosu i tylko interwencja eldarów pozwoliła im kontynuować natarcie.

Młot Imperatora

Nową-starą stroną w konflikcie jest Gwardia Imperialna. Weterani Dawn of War pamiętają ich jednostki - m.in. czołgi Leman Russ - jakie pojawiły się w kilku misjach jako drugorzędne w stosunku do sił Space Marines. Teraz mamy okazję poznać Gwardię Imperialną jako **pierwszorzędną siłę zdolną zwalczać nie tylko orków, ale i chaos**. Nie jest to łatwe - w przeciwieństwie do elity elit - Space Marines, Gwardziści to armia setek tysięcy rekrutów z setek tysięcy światów niechętnych, by ginąć w służbie Imperatora. Stąd też (sowiecko-bolszewickie) zdolności specjalne ich dowódców - komisarzy - np. przykładne rozstrzelanie jednego z żołnierzy oddziału, dzięki czemu oddział staje się znacznie bardziej zdyscyplinowany i skuteczniejszy w walce. Liczebność oddziałów piechoty (do 10 plus dowódca) nie oznacza przy tym, że ich siłą jest jedynie liczba. Uznanie budzi także dostępny im sprzęt - dwunogie łaziki, wspomniane Leman Russy czy wyposażony w **11 dział superczołg Baneblade!**

Lepiej niż kiedykolwiek!

Warhammer 40.000: Dawn of War po dziś dzień pozostaje jedną z najbardziej efektownych gier w ogóle. Podziw wciąż budzą animacje walk wręcz jednostek - a wizja orków dosłownie mielonych w mechanicznych łapach drednotów na zawsze pozostanie w naszej pamięci. Winter Assault idzie o krok dalej.

Prócz dodania scenerii zimowych zwiększony został limit kontrolowanych jednostek. W misji Ładu po zniszczeniu Wrót Chaosu wylewają się zza niej całe żywe masy kultystów. Podobnie jest z limitem Waaagh! w przypadku orków. Winter Assault jest także bardziej filmowa niż poprzedniczka. To dzięki sprawniejszemu opowiadaniu historii każdego ze starć - czy to za sprawą zdarzeń skryptowanych, czy bardziej wiarygodnych dialogów w przerywnikach filmowych. Klimat walk wreszcie podkreśla muzyka znakomitego kompozytora Inona Zura.

Premiera Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault, jak zimowej ofensywie przystoi, **w zimie 2005**. **|CDA|**

Arcade 3	Polonizacje 2	Symulacje 2
Ekonomiczna 1	Przygodowa 1	TPP/akcja 3
FPS 4	RTS/strategia 1	
Hack'n'slash 1	Sport 2	

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 20 GIER

GAME WALKER

O, w mordę! Aż 20 tytułów! Może jeszcze nie ma wśród nich wielu Wielkich Gier, ale najwyraźniej letni dołek mamy za sobą. Za miesiąc powinno być jeszcze lepiej... A u nas nerwówka – wakacyjne powroty (depresje...) tudzież wyjazdy na targi... Młyn większy niż zwykle...

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: pierwszej części – ale tylko podobne
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 4
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.bigmuthatruckers2.com
Testowane na: Athlon 64 3000+, Radeon X600, GB RAM (bez najmniejszych problemów w 1600 x 1200)
Demo: brak
Strona w CDA: 078

Od autora: Wszystko, co było dobre w poprzedniej części, zostało zlikwidowane bądź zastąpione wersją dla ułomnych. Zainstaluj lepiej pierwszą część, była niedawno w pełnej wersji w CDA...

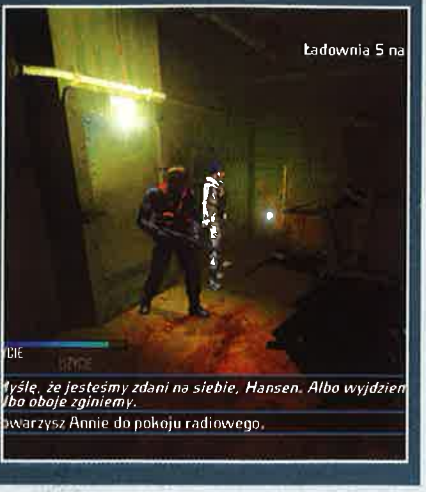
Smuggler: ...Truck yourself!!!
Mac Abra: Gra powinna mieć podtytuł „czyli historia straszna, jak można grę przefajnować uzyskując efekt odwrotny do zamierzonego".
Allor: BMF – i wszystko jasne...
gem: Q – BMF... BMT nigdy nie było dobrą grą. Nigdy. Ale faktycznie – BMT 2 jest jeszcze gorsze.
Czarny Iwan: A mnie się w „jedynce" pięknie jeździło... kap! (Łza spadła na podłogę.)
eld: Siostro, siostro... proszę przyjść posprzątać, bo dziadek Iwan do kaczki nie zdążył!
Smuggler: I wpadł do basenu!

Cold Fear PL

Gatunek: survival horror/akcja
Podobne do: Resident Evil
Wymagania: Win 98/ME/00/XP, procesor 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 6 (polonizacja)
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.cenega.pl
Testowane na: Athlon XP 3500+, GF6800GT, 1 GB RAM (działało płynnie)
Demo: polskiego nie ma
Strona w CDA: 114

Od autora: Do samego tłumaczenia można mieć sporo zastrzeżeń, jednak sytuację ratuje fakt, że spolszczenie ma formę łatki. Można więc jej nie instalować i cieszyć się wersją angielską gry. Jeśli jednak tłumaczenie jest wam potrzebne, zasadniczo spełnia ono swoje zadanie, choć czyni to w nie najlepszym stylu.

Qn`ik: Wyjątkowo twórczy tłumacz przełożył niektóre fragmenty. Podziwiam inwencję.
Czarny Iwan: Zasadniczo do bani.
Smuggler: Ujdzie. Ale nic więcej. W skali szkolnej – taka trójeczka po lekkim naciągnięciu.
eld: Zieeeeew...
Mac Abra: O, Eld się obudził! No tak, piątek, 15.55...



Charlie and the Chocolate Factory

Gatunek: arcade
Podobne do: wielu innych nieudanych filmowych adaptacji
Wymagania: Win 98/ME/00/XP, procesor 800 MHz, GF2/ATI 7000, 256 MB RAM
Ocena: 3+
Autor recenzji: Chmieluś
Internet: www.backboneentertainment.com
Testowane na: czy to ważne? I tak gra jest do de...
Demo: na szczęście brak
Strona w CDA: 112

Od autora: Kolejny dowód na to, że nie warto grać w produkcje tworzone na podstawie filmów. Nawet jeśli reżyserowanych przez Tima Burtona, w których występuje J. Depp. Płacz i zgrzytanie zębów.

Mac Abra: Chcesz zniechęcić dziecko do grania – posadź go do tej gry.
eld: Ejjjjj! DAJCIE MI TĘ GRĘ!!!
Mac Abra: Co, WoW ci się znudził?! Chcesz, by dziecko miało koszmary?!
Hut: Jest aż tak kakaowa?
Allor: Błogosławieni wierzący, albowiem sprzątać drugiej świeżości czekolady musieć nie będą...
Smuggler: Wiecie, co jest efektem podróży do fabryki czekolady? Rzygać się potem chce... Kto nie wierzy, niech sprawdzi.
Czarny Iwan: Ej, Smugg, przesadzasz, jako dzieciak jeździłem pod fabrykę czekolady pod Wrocławiem (na Bielanach). Można tam było dostać za darmo taką trzykilową kulę czekolady (to były jakieś odpady, lol). Wiesz, jak to smakowało? Delicje, hehe.
gem: To przed wojną (trzydziestoletnią) była fabryka na Bielanach?
Czarny Iwan: Miałeś gdzieś w okolicy chałupę i poletko kukurydzy, powinieneś pamiętać

CT Special Forces: Nemesis Strike

Gatunek: FPS
Podobne do: kill.switch, Killzone
Wymagania: Win XP SP1, procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM
Ocena: 7
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.ctspecialforces.com
Testowane na: procesor 2.80GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT
Demo: brak
Strona w CDA: 080

Od autora: Mimo że nie jest olśniewająca, to na pewno kawałek rzetelnej, dobrej akcji, która dobrze się prezentuje, ma w miarę spójną fabułę i sporą grywalność. Jeśli jednak miałbym wybierać pomiędzy CTSF a np. kill. switchem, zdecydowanie opowiedziałbym się za tym drugim tytułem. W CTSF po prostu brakuje nieco tego nieuchwytnego klimatu, który sprawia, że czujesz, jak rośnie ci ciśnienie, a palce nerwowo przebiegają po klawiszach.

Mac Abra: Niby można – ale jest tyle innych fajnych FPS-ów, że nie wiem, czy warto.
Smuggler: No, ostatnio FPS-ów właśnie nie ma, pomijając Area 51, który też za rewelacyjny nie jest. Więc warto – bo na bezrybiu...
gem: Dziękuję – postoję. Wolę raz jeszcze ukończyć Half-Life'a 2.
Hut: Czyli na bezrybiu jest Half-Life 2. :)
Qn`ik: No nie jest tak znowu źle, nie przesadzajcie... Zawsze można poczekać na FEAR-a.
eld: Tremor Totem.

Dead to Rights II: Hell to Pay

Gatunek: TPP/akcja
Podobne do: Max Payne, Dead to Rights
Wymagania: procesor 1GHz, 256MB RAM, grafika z obsługą shaderów
Ocena: 5
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://deadtorights2.namco.com
Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB DDR, GF6800GT (jak już się odpaliło, działało elegancko w 1024 x 768)
Demo: brak
Strona w CDA: 072

Od autora: Pierwsza część reprezentowała wyższe stany średnie. Druga jest sporym krokiem naprzód. Miało być więcej bezmyślnej rozwałki – i jest. Do zarzygania. Bullet time i 25 efektownych technik rozbrajania przeciwników mogą przez jakiś czas bawić, jednak grę zabija monotonia, prostacki design etapów i słaba oprawa. Lepiej odgrzać Payne'a.

Smuggler: Odgrzewany Maks smakuje dużo lepiej niż odgrzewana pizza...
eld: No, ale na ten przykład odgrzewany Szyszkojad smakuje lepiej niż odgrzewany Krasnal. No, a niektóre Szyszkojadki to palce lizać.
Mac Abra: Dziękuję, postoję.
Hut: Ale jest piesek. Czemu nie ma ani słowa o piesku! W grze jest piesek, chcemy więcej piesków w grach!
Allor: A czy piesek ma Bitting Time? Nie? To po co komu taki piesek? Ma? A to przepraszam* – niepotrzebne skreślić.
gem: Activision ma niezwykły talent do chybionych inwestycji. No nic, czekamy na DtR3.
Czarny Iwan: Grałem cały dzień, nie wiem, czy się po tym pozbieram.
Qn`ik: Po całodziennym graniu to chyba raczej „zeskrobiesz".

Domination

Gatunek: turówka
Podobne do: Massive Assault
Wymagania: Win98/Me/2k/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika z shaderami
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: www.domination-game.com
Testowane na: procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (ogólnie dobrze, ale przy dziwniejszych ujęciach potrafiło skakać)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 084

Od autora: Domination to bardzo klasyczny przykład klasycznej, przyszłościowej turówki stworzonej przez maniaków. Na szczęście nie tylko dla maniaków – jest bowiem tutorial i poziomy trudności. Co ważne, dostajemy takie zatrzęsienie rzeczy do zrobienia w single'u, z dwoma fabularyzowanymi kampaniami włącznie, tak że będzie tu co robić i za parę miesięcy. Multi też jest, i to w paru wersjach, ale niestety w wydaniu online, bezpłatny tylko przez 120 dni. Dla strategów pozycja obowiązkowa!

Mac Abra: Urokliwe, o ile lubisz ortodoksyjne turówki. Ja lubię...
Hut: Fajne, fajne. Przypomina Battle Isle!
Allor: Ale jest bardziej hardcore'owe – i super!
Czarny Iwan: Szkoda, że za multi trzeba bulić.
gem: Ja tam wolę swoją plażę... Chlip...
eld: ...i Davida Hasselhofa, ale ponoć o czyichś gustach się nie dyskutuje.

GAME WALKER

WYTYPUJ

CO GŁUPIEGO ZROBIŁEŚ, GDY BYŁEŚ DZIECKIEM?

Smuggler: Zastanawiałem się, dziecięciem będąc, co to będzie, jak włożę palce w szparę pomiędzy drzwiami i framugą w momencie, gdy ktoś będzie je otwierał. Uwierzcie na słowo – nie warto. :) Do dziś pamiętam i ból, i wrzask, jaki z siebie wydobyłem. Na szczęście skończyło się jeno na paru solidnych siniakach.
Mac Abra: Mając 5-6 lat bawiłem się z kumplem, skacząc z koła stojącej wielkiej ciężarówki (miało z metr – albo i półtora wysokości). A dokładniej to wlazłem na górę, pokazałem język kumplowi i skoczyłem – zapominając schować język. KŁAP! Dalej było niezbyt przyjemnie, szczególnie jak się zacząłem krztusić krwią. Z rykiem przyleciałem do domu żądając, by mi zabandażowano jęzor...
Qn`ik: Nie jestem jeszcze w tym wieku, żeby pamiętać swoją młodość.
Colidor: Połykałem jak kaczka plastikowe koraliki z liczydeł mojego brata. Odbiło się to niezbyt przyjemnie na moim układzie trawiennym.
Eugeniusz Siekiera: Jak miałem jakieś 7 lat, zaczęliśmy z kuzynem zakładać szkołę karate. W swej bezgranicznej dziecięcej naiwności wierzyłem, że oglądanie burackich filmów z Van Dammem wystarczy, by opanować wszelkiej maści sztuki walki. :)
EGM: Strzeliłem do brata z łuku i niewiele brakło, a byłbym go pozbawił oka.
Pepin Krootki: Razem z kolegą znaleźliśmy starą niesprawną syrenkę. Stwierdziliśmy, że w baku nie ma benzyny, ale żeby się upewnić, wrzuciliśmy do środka zapałkę... dość napisać, że wciąż żyję i nie mam twarzy jak Freddy K. :)))
eld: Miałem tyle ekstremalnych pomysłów, że trudno coś wybrać. Ale niech będzie, że jak miałem jakieś 6 lat, na wczasach z kilkoma rówNolatkami biegałem po ośrodku wypoczynkowym i tłukliśmy się jarzeniówkami. To były nasze miecze świetlne. ;)
Allor: Ponieważ na osiedlu budowali akurat duży spożywczak, na parkingu leżały sobie płyty żelbetonowe – w kilku, różnej wielkości, kupkach. Najwyższa z nich wznosiła się tak na wysokość sufitu na pierwszym piętrze i rzecz jasna, wejście na nią było dowodem wielkiej odwagi i w ogóle. I wszystko było super do momentu, gdy kumpel odpadł od „ściany". Całe szczęście, że został złapany za rękę i skończyło się tylko na jej złamaniu!
Czarny Iwan: Skakaliśmy z dachu dwupiętrowego budynku na hałdę piachu. Jeden nie trafił i nieśliśmy go do domu na desce, miał złamane obie nogi. Nawet nie bardzo płakał, dopiero w domu. :)
gem: Byłem grzeczny. Dopiero dziś, po lekturze Calvina & Hobbesa widzę, jak wiele straciłem...
CormaC: W wieku kilku lat zasuwałem sobie na rowerku z dodatkowymi kółkami. Zakręt był bardzo ostry, a alejka bardzo żwirowa. Lekarz straszył, że blizny z twarzy nie zejdą mi już nigdy. Na szczęście zeszły.
Hut: Wsadziłem dwie końcówki jednego kabla do dwóch dziurek jednego kontaktu. Ja to jakoś przeżyłem, ale padła połowa instalacji elektrycznej w domu. No co, chciałem sprawdzić, co się stanie!

PIERWSZA PŁYTA/KASETA Z MUZYKĄ, KTÓRA CIĘ NAPRAWDĘ ZACHWYCIŁA?

Smuggler: "Stratosphear" (Tangerine Dream), "Tales from topographic oceans"

WYTYPUJ

(Yes). Tą pierwszą nieustannie zachwycam się do dziś, tej drugiej ledwo da się słuchać, tak pompatyczna. Chociaż...
Mac Abra: Z muzyki stricte rockowej – „Katharsis" Niemena. W ogóle miałem mnóstwo zachwytów muzycznych i mam je do dzisiaj, co mnie bardzo cieszy.
Qn`ik: (Prawie) Cokolwiek Kaczmarskiego?
Colidor: Andreas Vollenweider – „Down to the Moon" (pierwsza moja płyta kompaktowa i niezapomniane zachwyty nad czystością muzyki). *[Yeah! Mac Abra.]*
Eugeniusz Siekiera: Było wiele rewelacyjnych płyt w moim życiu. Ale dopiero „The Wall" Pink Floyd zmiażdżył mnie dokumentnie.
EGM: Nie pamiętam tytułu – ale na pewno była to płyta Marty Robbinsa z balladą „The Master's Call".
Pepin Krootki: Jako berbeć uwielbiałem piosenkę country „Jambalaya". Miałem prawdziwego fioła na punkcie tego utworu. Słuchałem go jeszcze z winylu.
eld: Hmmm... niech będzie Tiamat „Astral Sleep" i „Clouds".
Allor: Saboteur na ZX Spectrum. Doznanie było mocno schizo, ale przez parę miesięcy nie mogłem podłączyć magnetofonu do komputera i słuchanie kasety było jedyną możliwością, by przenieść się w ten magiczny świat. ;) A tak bardziej serio – Dire Straits, w zasadzie całe.
Czarny Iwan: Kraftwerk – Autobahn – nadal mi się podoba.
gem: „MCMXC a.D." Enigmy.
CormaC: Ciekawe pytanie... Jak miałem kilka lat, znalazłem u ojca starą kasetę z „Dark Side of the Moon" Pink Floydów i słuchałem jej na okrągło. To chyba właśnie była ta pierwsza. Kolejne takie wrażenie wywarły na mnie utwory z „Fear of the Dark" Maidenów dopiero wiele lat później.
Hut: Guns n'Roses "Appetite for Destruction".

AKTUALNIE ULUBIONY KAWAŁEK MUZYKI

Smuggler: Hmmm... Rammstein to moje największe tegoroczne wakacyjne odkrycie. Szybki jestem, nie? Lech Janerka z zespołem (Klaus Mittfwoch) z pierwszej i jedynej płyty. Duke Ellington jako wakacyjna całość.
Mac Abra: Odświeżyłem sobie całą dyskografię Genesis z Peterem Gabrielem. *Szczególnie lubię koncertowy album z 1973. No i odkurzyłem „Chenko" zespołu Red Box (fani audycji Piotra Kaczkowskiego kojarzą „ooooo-hoo-he-jooohaa...").*
Qn`ik: Monotematyczny jestem: Kaczmar, bo cóżby innego? Za ekspresję i ogromną erudycję (choć może nie w tej kolejności).
Colidor: "Liberi Fatali" (Final Fantasy 8 OST).
E. Siekiera: Ten sam od lat. „Dogs". Floydów oczywiście!
EGM: Mercadante: Rondo Russo.
Pepin Krootki: Mike Brady & The Pirates – Victory!
eld: Hypocrisy "Virus", Nevermore "This Godless Endevour" i Detonation "Portals to Uphobia". Czekam z wielką nadzieją na nowe płytki HateSphere i Arcturus.
Allor: Soundtrack z Chrono Cross – akurat jestem po koncercie w Lipsku i znowu mnie na niego wzięło.
Czarny Iwan: Pale 3 Feat Louise Rhodes – Escape (Afraid Of No One).
gem: „The Wall" Pink Floyd.
CormaC: "Heart of the Unicorn" Gamma Ray, "Ride the Sky" Helloween. Pewne rzeczy się nie zmieniają. Ale ulubione utwory

Dungeon Siege II

Gatunek: Action RPG
Podobne do: Dungeon Siege, Diablo 2
Wymagania: Win XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: Allor
Internet: www.microsoft.com
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (problemów nie było, nawet na maksymalnych detalach)
Demo: w Sieci, prawie 1,5 GB!
Strona w CDA: 068

Od autora: W porównaniu do jedynki (i dodatku) ulepszono tutaj wszystko: dwójka jest ładniejsza, bardziej rozbudowana, daje większe możliwości rozwoju postaci, oferuje kupę questów pobocznych i takie zatrzęsienie przedmiotów, że możliwość karmienia nimi niektórych towarzyszy jest prawdziwym zbawieniem. Jedyny problem to fakt, że przez ostatnie dwa lata świat poszedł do przodu nieco bardziej niż twórcy, ale... dość szybko się o tym zapomina. Ta gra wciąga, nawet jeśli za konkurenta ma WoW, z którym teoretycznie szans nie ma.

Mac Abra: Przy jedynce zarwałem kilka nocy, że o wieczorach nie wspomnę. Czy dwójka sprawi podobny cud? Pewnie tak, choć powiem szczerze, że mniej mi się widzi niż jedynka...
Smuggler: Dajcie mi tę grę i trzy dni wolnego...
Hut: Raczej tydzień. DS2 jest baaaaardzo długi i naprawdę wciąga. Baaaaaaardzo wciąga.
Allor: Ale jest niestety na raz, bo multi... w porównaniu do WoW...
gem: Sam nie wiem. DS pokochałem od pierwszego wejrzenia. W przypadku DS2 nawet trzech było mało...
CormaC: Pierwszy DS mnie szybko znudził. Drugiemu dam chyba szansę, po tym, co widziałem i słyszałem w redakcji.
Qn`ik: A słychać było między innymi mój płacz po stracie Huta. Przepadł na tydzień.

CDA 11/97 to nadal 108 stron za 12,99 zł, w nakładzie 65 000 egz.

Numer ten jest znaczący – tu po raz pierwszy na łamach CDA pojawili się Gem.ini i Allor i tym samym wykrystalizował się trzon obecnej ekipy CDA! 8 stron zajmują użytki (w tym pierwsze wrażenia z beta wersji Windows 98). Sporo newsów, choć z perspektywy lat nie ma w nich specjalnie nic ciekawego. Tym niemniej można wyłuskać parę smaczków – a to pierwszy screen z DN Forever (gra tworzona była na zmodyfikowanym engine Quake – ech, wspomnienia...). A to informacja, że od stycznia w każdym CDA będzie pełna wersja zachodniej gry (taki mały newsik, a tak wiele zmienił w historii branży). A to informacja o monitorze LCD dla graczy, w którym „dzięki specjalnej technologii wyeliminowano (...) wadę polegającą na tym, że poruszający się po ekranie obiekt pozostawiał za sobą cienie". Mlehehehe...

6 zapowiedzi, z czego 3 tytuły: Reah, Turok, Ultim@te Race są pewnie dla was znajome. 25 (!!!) recenzji, aż 3 znaki jakości. Pierwszy dostała gra Hexen 2 (doskonała grafika, ale wymaga AŻ 24 MB RAM). Ocena: 9/10. Drugi to dobra, acz już zapomniana przygodówka z elementami akcji (Dark Earth – też 9/10), ostatni zaś Incubation. O tej grze wypadałoby ciut więcej powiedzieć, bo to pierwsza recenzja Allora, a do tego gierka jest taktyczną symulacją walki komandosów z agresywnymi Obcymi (9/10, od razu czuć charakterystyczną dla Allora „yodową" składnię). :) A do tego Virtua Fighter 2, Beast & Bumpkins (czyli sympatyczny RTS z elementami humoru o średniowiecznych wieśniakach) czy 7th Legion. To w sumie kolejny niezły RTS – ale na uwagę zasługuje raczej dlatego, że tam po raz pierwszy nasi DTP-owcy spróbowali składać CDA w nieco inny sposób niż dotąd – więcej kolorów, artów itd. Krótko mówiąc – narodził się współczesny styl graficzny CDA. A jeszcze Blood Omen, Sonic 3D, Warlords 3... Cóż, nie da się ukryć, że kiedyś jednak gier na PC było więcej. Do tego tylko 3 gry dostały mniej niż 7/10...

Cóż ponadto? Poradnik hakera, Pomocna Dłoń, druga część reportażu z ECTS, Królestwo Chaosu, Scena komputera, wywiad z Bogusławem Wołoszańkim (warto zajrzeć także po to, by zobaczyć, jak wyglądał Czarny Iwan – robiący ten wywiad – w epoce „przedpakerskiej". Trudno się nie uśmiechnąć). :) Drugi wywiad z pilotem helikoptera bojowego i jednocześnie twórcą gier, Action Redaction (z dłuuugim listem niejakiego Qn'ika), Tipsy, dwie solucje, konkursy, Lista Przebojów. Wiecie, co było najpopularniejszą grą na PC w listopadzie 1997? Flight Simulator'98 Microsoftu (swoją drogą, zrobiliśmy fajną literówkę w nazwie, zmieniając Symulator Lotu na Symulator Walki – FIGHT, hehe. Swoją drogą, to mogłaby być niezła gra). :) Dalej: Total Annihilation, Dark Reign, Hexen II i Constructor. Kto dzisiaj kojarzy ten ostatni tytuł? Tak przemija sława świata. Ciekawe, czy za 9 lat tak samo będziemy nie kojarzyć dzisiejszych hitów? Ale o tym przekonamy się w CDA z roku 2015. :)

NA MAXA ZA 9,99 ZŁ
NOWA SERIA DOBRYCH GIER W SUPER CENIE!
PC CD-ROM
TERRORYŚCI WTARGNĘLI DO EUROPY!
EuroCops
REBEL TRUCKER
2 GRY
GDY DYPLOMACJA ZAWODZI...
SIŁA OGNIA
POLSKA WERSJA KINOWA
Mall TYCOON 2 DELUXE
Mokotów
ZBUDUJ WŁASNE CENTRUM HANDLOWE!
JETFIGHTER V
HOMELAND PROTECTOR
Kontynuacja bestsellera!
RAJD NA BERLIN
OBLĘŻENIE
TRAIN EMPIRE
PREMIERA PO POLSKU
oil tycoon 2
DOBRA GRA
cdp games
ROZSĄDNA CENA
Szukaj w sieciach hipermarketów oraz dobrych sklepach z grami!

WYTYPUJ

mógłbym wyliczać i omawiać godzinami.
Hut: Ścieżka dźwiękowa do filmu „Windą na szafot" autorstwa Milesa Davisa.

PIERWSZY FILM, NA JAKIM BARDZO SIĘ BAŁEŚ W KINIE.

Smuggler: „Godzilla kontra Hedora". STRASZLIWIE się bałem. I pokochałem Godzillę. Miałem z 6-7 lat...
Mac Abra: Pierwszy „Obcy". Myślałem, że to film s.f., a nie horror (a w ogóle to wtedy w kinach nie było horrorów, w domach gier komputerowych, CNN w TV itd.). Więc po narodzinach Obcego siedziałem jak skamieniały myśląc „jeśli od tego zaczęli, to co będzie dalej?!". Z nerwów zeżarłem siedzącym obok nieznajomym (starszym) dziewczynom wszystkie słone paluszki. One z kolei bały się tak bardzo, że nic nie zauważyły. :)
Qn`ik: „Stary, gdzie moja bryka". Bałem się, że zwymiotuję przed końcem seansu.
Colidor: „Goście z galaktyki Arkana" – taki s.f. dla dzieci, ale szczyl byłem, to i przerażało mnie to.
Eugeniusz Siekiera: W kinie to nie pamiętam. Ale „Rój" oglądany w szczeniackim wieku sprawił, że do dziś panikuję przy pszczołach.
EGM: Nie w kinie, a w telewizji – film o Drakuli chyba z 1920 roku.
Pepin Krootki: Trudno powiedzieć – pamiętam, że potworne wrażenie zrobiły na mnie „Podróże pana Kleksa".
eld: Nie pamiętam. Pewnie dlatego, że nie lubię się bać. :) Ale być może był to „Obcy".
Allor: W kinie filmy znosiłem dzielnie, ale po „Nazajutrz" (taki film katastroficzny) przez parę miesięcy – ku przerażeniu rodziców – lunatykowałem.
Czarny Iwan: Klasyczna „Noc żywych trupów". To było coś!
gem: „E.T." Spielberga. Miałem może 4 lata...
CormaC: Trudne pytanie... Jako dzieciak nie chodziłem na prawdziwe horrory. Ale sceny z wilkołakami z „Pana Kleksa" były naprawdę mocne.
Hut: „Terminator". Jeeeeezu, to było straszne... No i wilkołaki z „Pana Kleksa", to oczywiście klasyka horroru. I polska „Wilczyca" (nawet mimo momentów).

CO CIĘ OSTATNIO NAPEŁNIŁO NIESMAKIEM W TV?

Smuggler: Ich Troje śpiewające dla Leppera. Żenula! Reklama odświeżacza „Oust". Ocenzurowanie reklamy z Czerwonym Kapturkiem (Heyah). A ponoć nie ma cenzury?
Mac Abra: Spoty wyborcze. Nie będę wskazywał, które – co jeden to żałośniejszy... Emisja „bundach" i „Przystanku Alaska" w godzinach, gdy normalny człowiek pracuje. Letnia ramówka, czyli co roku to samo „na życzenie telewidzów".
Qn`ik: Nie dotyczy (mnie to pytanie).
Colidor: Ogłoszenia wyborcze kandydatów na prezydenta.
Eugeniusz Siekiera: Od 2 miesięcy nie mam kontaktu z telewizją. I dobrze mi z tym.
EGM: Spektakl pod tytułem Komisja ds. Prywatyzacji Orlenu. Takim chamstwem i perfidią, jakie okazują niektórzy jej członkowie, nie popisałby się nawet ulubieniec Stalina, prokurator Andrzej Wyszyński.
Pepin Krootki: W zasadzie wszystko. Staram się nie włączać tego durnego pudła, bo przepełnia mnie zgrozą.
eld: TV prawie nie oglądam, tylko 20-30 min w okolicach 17, więc akuratnie trafiam na doskonałe spoty wyborcze. Myślałem, że po Lechu nie trafi nam się głupszy polityk, a tu proszę... zjawił się kolejny, jeszcze głupszy Lechu.
Allor: TV niemal nie oglądam, ale i tak wycofanie reklamy

Elite Heli Squad

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: „latadeł" z automatów
Wymagania: Win 98/XP; procesor 750 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.team6-games.com
Demo: DVD 11/04
Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło jak złoto, ale po 20 misji zaczynało przycinać – kilkadziesiąt samolotów na ekranie to nie przelewki)
Strona w CDA: 090

Od autora: Jako relaksator bardzo przyjemne. Dla tych, co wychowali się na automatach, ciekawa propozycja. Tym bardziej że takich gier dziś jak na lekarstwo.

Mac Abra: Do pogrania w dzień po imprezie, gdy się BARDZO nie chce myśleć.
Hut: Eee... Mnie tam po imprezie nigdy nie chce się myśleć, ale zawsze muszę. Czy ja naprawdę zrobiłem i to, i to, i to, i to, i jeszcze nie jestem w więzieniu?
Smuggler: Za tę cenę może być.
Allor: Zwłaszcza że dzięki demku nie trzeba kupować w ciemno.
Czarny Iwan: Stare, ale jare, coś jak Smugg.
gem: ...czyżby początki redakcyjnego Klubu Seniora? :D
eld: Tylko patrzeć, jak sobie zażyczą ławeczki przed redakcją, aby mogli grzać swoje stare kości na słoneczku.

Hellforces

Gatunek: FPS
Podobne do: Psychotoxic, Painkiller
Wymagania: 98/ME/2000/XP; procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.orion-mm.ru/hell
Demo: nie ma
Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (nawet na średnich detalach potrafiło koszmarnie przyciąć, gra potrzebuje chyba smoka, a wygląda bardzo przeciętnie)
Strona w CDA: 096

Od autora: Staroszkolny FPS, który niestety nie porywa. Koślawa animacja wrogów, niedopracowany silnik graficzny, monotonia i kalekie AI – to największe wady tej gry. Przy naszym Painkillerze stanąć nie może, dużo bliżej jej do recenzowanego w tym numerze Psychotoxic.

Hut: Dlaczego miałby stawać przy Painkillerze? Przecież to nie „Szczęcie w spodniach".
Qn`Ik: Painkillery nie służą do tego, żeby przy (po?) nich stawać...
Allor: Chociaż z drugiej strony, coś od bólu głowy nie byłoby wcale przy tej grze najgorsze...
Mac Abra: Tak się ma do Painkillera jak Mortyr 2 do Call of Duty.
Smuggler: Go to hell and never come back!
Czarny Iwan: Hastalavista baby!
gem: Hastalababyvista! Und so weiter...
eld: To ja z innej półki: ŚMIERĆ SZYSZKOJADOM, KRASNALOM I RÓŻOWYM! (Małym i dużym.)

Jets'n'Guns

Gatunek: kosmiczna strzelanka 2D
Podobne do: Solaris 104, Defender
Wymagania: procesor 1,2 GHz, 128 RAM
Ocena: 7+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://jng.rakeingrass.com
Testowane na: procesor 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 092

Od autora: Niesamowicie grywalna gierka z zabytkowego gatunku kosmicznych strzelanek 2D. Łza kręci się w oku! Chcemy więcej!

Allor: Czarny Iwan, który zachwycił się czymś innym niż Kangurek i Struś? To musi być arcydzieło!
Mac Abra: Nie za długie, ale bardzo klimatyczno-oldschoolowe i całkiem dobrze zrealizowane. Miło powspominać!
Smuggler: Znów poczułem się jak dzieciak „tnący" na automatach w rozmaitych salonach gier...
eld: Czyli przed Królową Kleopatrą.
Hut: Czaaaaad! Kochaaaaaam takie gry!

ER

Gatunek: sim
Podobne do: Theme Hospital
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.ergame.com
Testowane na: PIV 2.80GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (śmigało jak dr Lubicz po porannej kawie)
Demo: brak
Strona w CDA: 086

Od autora: Całkiem fajny klon The Sims połączony z klonem Theme Hospital. Mówiąc krótko niezły genetyczny eksperyment, który o dziwo się (w miarę) udał. Polecam fanom seriali „ER", „Na dobre i na złe" oraz wszystkim tym, którzy marzą o tym, by choć raz mieć w ręku skalpel.

Mac Abra: Jednak wolę serial... Jedyny, któremu byłem wierny latami. W grze nie ma tej magii. A z zabawy w doktora wyrosłem ze 3 dobre dekady temu. :)
Qn`ik: A ja bym się pobawił! Tyle że nie w doktora, a chirurga. Może czas zrobić grę, na której mogliby praktykować adepci medycyny?
Smuggler: Cóż, Life & Death na Amigę to dopiero rządziło! Prawie mi się udała operacja, ale pacjent za wcześnie zmarł...
eld: Mnie zawsze umierał... nawet solucja mi nie pomagała... hmmm?
Mac Abra: Po prostu otwierał oczy i widział twoją gębę nad łóżkiem. :P
Smuggler: Jak się ich nie znieczula, nie wiedzieć czemu - umierają. No i łapy trzeba myć PRZED operacją. Ot, i cała sztuka!

Football Deluxe

Gatunek: sportówka
Podobne do: bo ja wiem... USM 98, CM 2?
Wymagania: procesor 600 MHz, Win 98/Me/XP, 128 MB RAM
Ocena: 3
Autor recenzji: eld
Internet: www.futboldeluxe.com
Testowane na: procesor 2.8 GHz, 1 GB RAM, GF 6600 (żadnych problemów)
Demo: brak
Strona w CDA: 094

Od autora: Unikaj tego jak ognia. To chyba najkrótsza antyreklama tej gry. A jakże prawdziwa.

Mac Abra: Argentyńska nędza.
Smuggler: Oni tak robią menedżery jak my autostrady.
Czarny Iwan: Ciekawe, czy tyle samo szmalu topią w te „inwestycje".
eld: Ja to bym mógł nawet zostać „konsultantem" (nie mylić z posadką konsula w Argentynie) przy takiej grze... Kasa za free...
Mac Abra: I zamiast konsultować, grałbyś w WoW przez 7,5 godziny dziennie. :/
Qn`ik: Tylko tyle? No tak – jeśli dodać do tego 14 godzin „nocnie".
Hut: Ja bym mógł być nawet tym konsulem. Mają tam tłuste steki.

JUICED PL

Gatunek: wyścigi
Podobne do: N4S:U
Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP, procesor 933 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7 [polonizacja]
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.juiced-racing.com
Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło przyzwoicie)
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 098

Od autora: Co prawda, to jeno samochodówka, więc nie rozumiem, po co w ogóle polonizują takie tytuły, bo chyba nawet skończony tłumok poradziłby sobie z angielską wersją. Tak czy inaczej większych zgrzytów nie odnotowano.

Smuggler: No tak, i potem nie ma co komentować... Oburzające! Panowie polonizatorzy – skaszańcie coś, bo nam się już nudzi was chwalić!
Qn`ik: Może by tak zacząć obniżać oceny za brak gadżetów dołączanych do gier? Coraz rzadziej zdarzają się teraz w pudełkach koszulki, kompasy, długopisy itp. :)
Allor: Niestety, padł już nawet bastion „dobrych" i wyżyć można się tylko w kaszance... Chlip, chlip...
eld: Skandal, ot co!

NHL 2006

Gatunek: sportówka
Podobne do: NHL 96, NHL 97, NHL 98.... hehe
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP
Ocena: 8+
Autor recenzji: eld
Internet: www.easports.com
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 1 GB RAM, GF 6600 (jak krążek po uderzeniu obrońcy)
Demo: brak
Strona w CDA: 074

Od autora: Ciut lepsze od poprzedniczki, ale nie wali w ryj tak jak stare NHL. Cóż, latka lecą, a tu się w sumie nic nie zmienia. Dobre, ale bez jaj.

Smuggler: A już miałem nadzieję, że przez ten lokaut minie mnie ta edycja. Ale EA jak ten góral, który „powódź, nie powódź – orać trzeba". Lokaut, nie lokaut, kolejna część być musi, bo to spora kasa. To i jest. Dla mnie identyczna jak poprzednia...
eld: W końcu Kanadolom też od życia coś się należy. Zima cały rok, więc niech chociaż im EA Sports nowym NHL wynagrodzi tę pogodę.
Mac Abra: Eld grał i klął umiarkowanie, więc nie najgorsza jest. Chyba.
Czarny Iwan: Gram w hokeja na rolkach. Łyżwy nigdy mnie jakoś nie bawiły, powyższa gra również.
Qn`ik: Nieźle jest. Szybko i dynamicznie. Czyżby znów najlepsza ze sportówek EAS?
Hut: Jestem zafascynowany realizmem spadania butelki z bramki po silnym uderzeniu. Ten widok wart jest każdych pieniędzy.

Madagascar

Gatunek: platformówka
Podobne do: Raymana?
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: eld
Internet: www.activision.com
Testowane na: PIV 2.8 GHz, 1 GB RAM, GF 6600 (jak Gloria po ulicach NY)
Demo: brak
Strona w CDA: 076

Od autora: No, taka całkiem sympatyczna platformówka. Ocena mogłaby być wyższa, gdyby nie to, że mój bobas gra całymi dniami w tę grę, w czym muszę mu pomagać. Jak chcecie poznać te wrażenia, zagrajcie 10 razy z rzędu ten sam poziom...

Hut: Poruszam ciało śmiało, poruszam ciało śmiało, poruszam ciało śmiało, dla mnie to... mało!
Mac Abra: Jakbym miał z 35 lat mniej... hm... to jednak też chyba wolałbym jakąś strategię. :)
Smuggler: Poprawna, acz niezachwycająca. Dla mnie 6.
Czarny Iwan: Zdecydowanie dałbym więcej, w okolicach 7 z groszami. A gierka jest po prostu dla nieco starszych dzieci niż bobo elda.
eld: Tyle że on większość poziomów sam przełazi... Szkoda, że potem kasuje save'y...
Mac Abra: Poczekaj, jak się nauczy robić Format C:\.
Qn`ik: Albo zacznie grać w WoW... Postacią z Alliance'a!

WYTYPUJ

pewnej sieci GSM z Czerwonym Kapturkiem ze względu na brutalność (jakby oryginał był delikatny...) nie najlepiej o umyśle paru osób świadczy...
Czarny Iwan: Pogodynka. Ostatnio w ogóle nie trafiają!
gem: Telewizor w moim przypadku to jedynie monitor konsol.
CormaC: Generalnie nie oglądam TV. Jest tyle ciekawszych rzeczy.
Hut: Zasadniczo całe TV napawa mnie niesmakiem. Chyba że działa w trybie PlayStation 2. :-)

WRAŻENIA Z TEGOROCZNYCH WAKACJI?

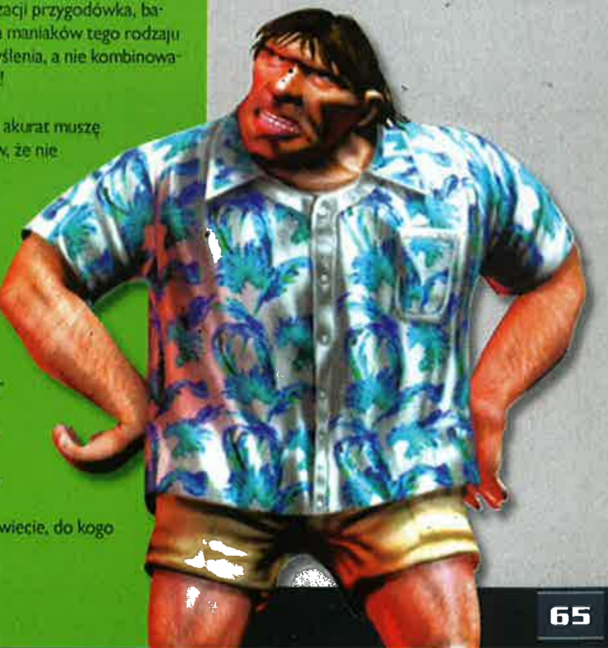
Smuggler: Jak z nich wrócę, to opowiem. A właśnie odliczam dni do wyjazdu! :D
Mac Abra: Jakich, @#$%^, wakacji?! :/
Qn`ik: Jak najlepsze.
Colidor: WOW! (zrozumiałe dla tych, którzy wiedzą, GDZIE byłem i CO robiłem). *[Zajrzał do redakcji CDA na czas jakiś. Colidor NIE grał w WoW :) – Smg.]*
Eugeniusz Siekiera: Jedyna moja laba w te wakacje to zlot forumowiczów. A jak było? Było tanio. Reszta jest milczeniem. :)
EGM: Znakomicie się bawiłem podczas zlotu miłośników fantastyki na zamku w Nidzicy nieopodal Olsztyna.
Pepin Krootki: Chodzi o trzydniowy wyjazd na Games Convention 2005? Bardzo udany. Poza tym żadnych wakacji sobie nie przypominam.
eld: Szpitale. Filips bardzo lubi na coś nadepnąć lub pobić się z jakimś kotem.
Allor: Pogoda w kratkę, a w mieście korki – na szczęście do pracy chodzę na piechotę. A, chodziło wam o wyjazd? No, to zapytajcie, jak z niego wrócę – może we wrześniu mi się uda gdzieś wyskoczyć.
Czarny Iwan: Przełęcz Wetlińska w Bieszczadach to wspaniałe miejsce. Super też wbiega się na góry i zbiega w ekspresowym tempie.
gem: Chcę na moją plażę!!!!!!!!
CormaC: Póki co niestety niekoniecznie pozytywne. Właściwie bardzo negatywne. Wprawdzie mam jeszcze wrzesień, ale chyba nic już nie zatrze przykrego wrażenia, a już na pewno nie poprawka z Historii Myśli Ekonomicznej. :)
Hut: Dużo pracy.

Martin Mystere: Operation Dorian Gray

Gatunek: przygodowa
Podobne do: wielu dobrych klasycznych przygodówek, ot, choćby Jack Orlando
Wymagania: procesor 600 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/XP/NT
Ocena: 8
Autor recenzji: EGM
Internet: www.artematica.co
Testowane na: sprzęcie ze 3x mocniejszym i problemów zero
Demo: brak
Strona w CDA: 106

Od autora: Dobra, klasyczna w założeniach i doskonała w realizacji przygodówka, bazująca na znanym (nie wszystkim) komiksie. Krótko mówiąc: raj dla maniaków tego rodzaju gier – doskonale wyważony poziom zagadek, które zmuszają do myślenia, a nie kombinowania. Do tego bardzo stylowa oprawa audio-wideo. Po prostu MJUT!

Smuggler: EGM jak zawsze się podnieca przygodówkami, ale tu akurat muszę się z nim zgodzić – to, co widziałem, wygląda bardzo ładnie. Aż dziw, że nie dał 9... :)
Hut: Czy przygodówki to coś w stylu tirówek? No, skoro się podniecał...
Mac Abra: W tym wieku?... Eee... może nie jestem tym, który powinien innym wiek wypominać... :P
Allor: Może przejrzał na oczy i postanowił swą standardową ocenę przygodówek obniżyć?
Czarny Iwan: Tia, przygodówka. A może porozmawiamy o pogodzie?
eld: Albo o nowym patchu do WoW?
Qn`ik: ...a może poszli do lasu?
Smuggler: W razie czego wiecie, do kogo pił EGM w tej recenzji.

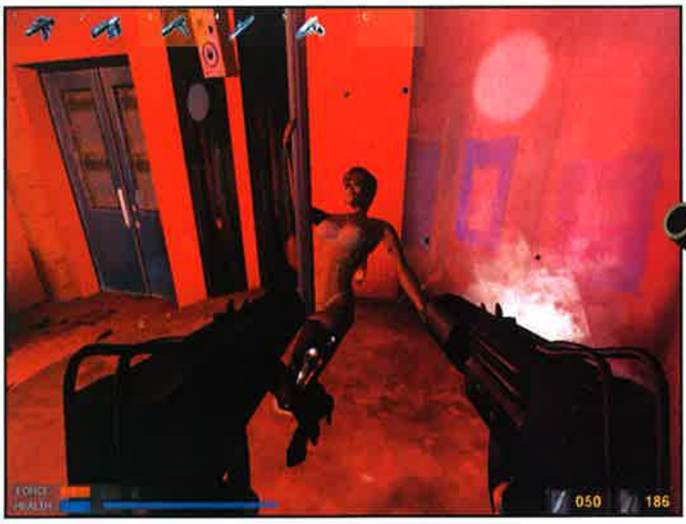


Psychotoxic

Gatunek: FPS
Podobne do: wielu klasycznych FPS
Wymagania: procesor 1.3 GHz, 128 MB RAM, Win 2000/XP, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.psychotoxic.de
Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB DDR, GF6800GT (1024 x 768, maks detale. W paru miejscach przycięło, ale ogólnie chodziło elegancko)
Demo: DVD 07/05
Strona w CDA: 108

Od autora: Przeciętna gra, która nieźle prezentowała się na targach w Lipsku rok temu. Nie wiem, co autorzy robili przez ten rok, ale najwyraźniej niewiele. Psychotoxic to staroszkolna strzelanka – brniemy przez liniowe etapy, szukamy kluczy i zabijamy wszystko, co stanie na drodze apetycznej bohaterce o nadnaturalnych zdolnościach. Wyróżniają się etapy rozgrywane w podświadomości napotkanych ludzi – klimatyczne, pomysłowe i zakręcone. Niestety te 8 misji to za mało, żeby zrównoważyć niedoróbki.

Smuggler: Szkoda, bo gierka miała przebłyski. Tylko że coś za rzadko się łyskało.
Mac Abra: A ten ciągle o łyski, i łyski.
Smuggler: Może być i koniaczek.*
Allor: Taaaa, 16-tka ma wszystko, co mężczyźnie potrzeba do szczęścia. Chodzi o łyski, żeby nie było.
Smuggler: Co do mnie, to może być i 12-latka. Byle tylko nazywała się The Glenlivet. Albo ostatecznie Glenfiddich Single Malt.
Czarny Iwan: Toxic na pewno. Lepiej omijać z daleka.
eld: To ja poproszę średnio wysmażonego gnoma w czekoladzie.
Qn`ik: Czyżbyś potrzebował jego palca? (Przeczytajcie Na Luzie, zrozumiecie.)



T-72 Balkans on Fire!

Gatunek: symulator
Podobne do: M1 Tank Platoon II, Steel Beasts
Wymagania: Win 2000/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika zgodna z DirectX 9.0
Ocena: 8
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.battlefront.com/products/t72
Testowane na: Athlon 2,1XP+; 512 MB RAM; Radeon 9200 128 MB (letnio, bardzo letnio przy wyłączonej połowie detali...)
Demo: 10/05
Strona w CDA: 100

Od autora: T-72 BOF jest – moim zdaniem – grą wybitną, bo zamiast na siłę atakować gracza przesadnie mocnymi wrażeniami i efektami, ukazuje smak rzeczy małych, prozaicznych i powszednich. Jest piękna i autentyczna w każdym kaszlnięciu silnika, zmianie biegu, rzygnięciu działa i momencie, gdy staczamy się do rowu przeciwczołgowego...

Mac Abra: Grałem tylko w demko i muszę przyznać, że gdy udało mi się w końcu zdmuchnąć – pierwszym strzałem – Leoparda z odległości 1500 metrów, gierka mnie do siebie przekonała. Dawno nie było symulacji czołgu...
Smuggler: Jeśli na początku się nie wystraszysz pozornej złożoności gry (co się namęczyłem, żeby ruszyć z miejsca), potem już trudno ci będzie od niej się oderwać...
Qn`ik: Moja nauczycielka geografii w podstawówce przypominała czołg. Chlip.
Smuggler: Aż się boje zapytać, gdzie miała lufę w takim razie...
Allor: Lufy to ona Qn'iowi stawiała, ale pytanie „gdzie?" pozwolę sobie zostawić bez odpowiedzi.
Czarny Iwan: Za przeproszeniem, pani mu stawiała „pały".
Hut: ...ały? Ja wiem, że Qn ma – według najwybitniejszych biologów – dużą, ale chyba tylko jedną.
eld: Ale po Czarnobylu to różne mutanty już się rodziły. A on jest ze Wschodu.
Mac Abra: Jezu, nigdy więcej nie pozwolę im pisać GW w piątek około 16.00...

Rajd na Berlin

Gatunek: celowniczek
Podobne do: Terrorist Takedown
Wymagania: 98/Me/2000/XP; procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 3
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.city-interactive.com
Demo: brak – na szczęście
Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (w maksymalnych detalach dławi się niemiłosiernie)
Strona w CDA: 098

Od autora: Wtórność, wtórność, wtórność. Niedopracowana, słaba, krótka. Tylko dla niezmordowanych zwolenników poprzednich celowniczków z tej stajni. Lepsza od TT: Payback, ale to akurat żadna sztuka.

Allor: Pamiętam, jakie wrażenie zrobił na mnie pierwszy „celownik"! Ale to było ponad piętnaście lat temu, a Rajd wcale lepszy nie jest...
eld: To się nazywa oldschool. W sam raz dla Czarnego Iwana, co by sobie powspominał czwartą młodość.
Mac Abra: Nie każdy badziew od razu jest oldschoolem, tak jak nie każdy stary grat od razu jest antykiem.
Qn`ik: Chyba się powtarzam, ale co tam: najlepszą taką grą na PC była Virtua Cop 2. Pełna wersja w CDA 2/04.
Smuggler: Ja tam wolę House of Dead II.

Tabloid Tycoon

Gatunek: ekonomiczna
Podobne do: Airline Tycoon
Wymagania: Win 98/00/Me/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 16 MB na karcie graficznej
Ocena: 5
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.blacklanternstudios.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (to tylko tajkun, jak miał chodzić?)
Demo: trial w Sieci
Strona w CDA: 088

Od autora: Wiecie, że Elvis był ostatnio widziany na tle UFO w Atlantydzie? Mniej więcej takie treści pojawiają się w tworzonych w grze tabloidach. Jest sympatycznie, ale przez cały czas miałem poczucie, że nie wykorzystano znakomitego pomysłu.

Mac Abra: Pomysł dużo lepszy od realizacji.
Smuggler: Z całym szacunkiem, ale drwal nie lubi grać w symulację rąbania drzewa. Ja odpuszczam. :)
Hut: Nie wiem, czy to ma jakiś związek, ale – nosił wilk razy kilka, ponieśli i wilka.
Allor: He, he – a może by tak jednak coś o Duke Nukem Forever do tego numeru napisać?
Czarny Iwan: Dodałbym jeszcze – baba z wozu, koniom lżej. Dziękuję za uwagę.
eld: No, w twoim wieku lepiej się nie przemęczać...

POD OSTRZAŁEM 2

1. GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA ZAPEWNE BYŁBY:

Smuggler: Kierowcą rajdowym? Żebyście widzieli, jak kasuje swe kolejne bryki...
MacAbra: Nieuzależniony od WoW.
Hut: Co to za różnica czy WoW, czy Quake albo inne American Army?
Qn'Ik: Najszybszym składaczem na Dzikim Zachodzie w innym piśmie.
eld: Rosyjskim hakerem.
Allor: Rewolwerowcem – najszybszym.
gem: Farmerem w WoW.
Czarny Iwan: Projektantem ogrodów, na 100%.

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Smuggler: Chude toto, wysokie, milczące, długowłose...
Mac Abra: No, nareszcie jest!!! (Bo już ekipa nie wyrabiała ze składaniem.)
Qn'Ik: A to ci figlarz!
Hut: Spoko ziomek? Eeee.... Nie pamiętam.
eld: „Ma długie włosy, więc chyba nie jest sztywniak".
Allor: Dziwny gościu, ale przynajmniej znowu mamy w redakcji maniaka Quake'a.
gem: Nie pamiętam. Bezszelestnie wsunął się w swój kącik i bez słowa zaczął pracę. Do dziś tak jest. ;)
Czarny Iwan: Hawajska koszula, powyciągane portki i strzecha zmierzwionych włosów. Gdyby miał opaskę na oku, mógłby uchodzić za współczesnego pirata.

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Smuggler: „Ja tam tych tekstów nie czytam." :) (patrz: Dialog Miesiąca.)
Mac Abra: „Jasne, naniosłem te poprawki!".
Qn'Ik: „Nie było podpisów pod screeny!".
Hut: „Jestem najszybszym DTP-owcem na Dzikim Zachodzie".
eld: W sumie powyżej zostały wykorzystane jego wszystkie dobre teksty.
Allor: „Chodź no tu na chwilę" – bo czegoś nie może znaleźć w katalogu...

gem: „Który poziom?!".
Czarny Iwan: „Dam ci 1000 zł", ale nigdy mi jeszcze tego nie powiedział, szkoda.

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Smuggler: „Ja tam tych tekstów nie czytam!".
MacAbra: „Dziwne... no przecież nanosiłem tę poprawkę... aha... no tak... posłałem nie tę wersję".
Qn'Ik: „No, Kuuuuuniiiik! Nie mogłeś tego przeczytać wcześniej?".
Hut: „Dobrze, zrobię to, jak będę miał czas". (A czasu nie ma...)
Allor: „Albo nie, już mam!" – bo jednak to znalazł...
gem: „Miałem paladynem większy dps niż mag!".
Czarny Iwan: „Gdzie som te skriny?".
eld: „No i co ten Twój szaman umie? Zabije paladyna? A warriora?".

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Smuggler: Tempo, w jakim składa te strony CDA, na których są gierki, które mu się nie podobają. Trzy minuty i gotowe...
MacAbra: Że po 14 godzinach pracy zostaje jeszcze parę godzin, by pociąć w WoW.
Qn'Ik: No jak to co? To najszybszy składacz na dzikim detepie!
Hut: Spojrzenie.
Allor: Organizacja.
gem: Był czas, że grał w WoW więcej niż Eld.*. Zgroza.
Czarny Iwan: Perwersyjna przyjemność, jaką czerpie ze składania!
eld: Że nigdy nie wiem, jak złoży mi tekst. Jest kompletnie nieprzewidywalny.

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Smuggler: Brykę i mieszkanie?
Mac Abra: Umiejętność obsługi Photoshopa.
Qn'Ik: Ma apetyczną myszkę. No i tablet niezgorszy (nie żebym używał, ale można by puścić na aukcji internetowej za kilka tysiaków). :)
Hut: Mamy takie same samochody, więc... nic.
Allor: W zasadzie to brykę i mieszkanie, ale może być i monitor – też ma niezły. ;)
gem: Makra dla woja w WoW. ;)
eld: No jak to co? Jego zarobki.
Czarny Iwan: Niech będzie furka, przyda się.

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Smuggler: Żonę, żeby miał regularnie posiłki oraz szedł spać o normalnej porze. :)
Mac Abra: Odrobinkę rozsądku, gdy siedzi za kółkiem? :)
Qn'Ik: Lepszy komp, żeby świecił z prędkością światła („świecenie" stron to inaczej tworzenie plików pdf).
Hut: Kocie ruchy.
Allor: Civica R.
gem: Jakiś legendarny przedmiot w WoW. Bo wciąż nie ma.

Czarny Iwan: Jakieś 10 godzin ekstra do każdej doby, żeby mógł więcej w WoW pykać.
eld: Rangę mojego szamana. Warrior z takim setem musi wymiatać.

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Smuggler: Ziomal. :D
Mac Abra: Stachanowiec.
Qn'Ik: Dziki JaS!
Hut: Qn'ik, to są dwa słowa. SzybkiLopez.
Allor: Maniak.
gem: Brat-Paladyn-w-WoW.
Czarny Iwan: Jarex, nie mylić z Durex, chociaż też nie pęka.
eld: Hans.

Dialog miesiąca

Najpierw wyjaśnienie: kiedy mamy pretensje do DTP-powców, że puścili jakiegoś ewidentnego, widocznego babola w tekście, ci często odpowiadają *„Ja tam tych tekstów nie czytam! Ja je składam – to wy powinniście pilnować, by w nich błędów nie było"*. Trochę racji mają – nie da się ukryć – ale mimo wszystko działa nam ten tekst na nerwy. (I dlatego go używają.) A teraz doceńcie tę wymianę zdań...

Smuggler do DTP: ...Ciągle nie ma tych @#$% stron, a drukarka tylko piska i nic nie drukuje!!!

DTP-owiec marudząc pod nosem idzie do „akwarium" i ogląda drukarkę.

DTP: No weź mnie nie wpieniaj, przecież ona wyświetla jak byk *„włóż papier do podajnika"*!!!

Smuggler (z kamienną twarzą): ...Ja tam tych tekstów nie czytam!

Zemsta jest słodka... :)

PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.MICROSOFT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: GEFORCE+/RADEON7000+

ALLOR | SUPERSINGLE, ALE NIE BEZ WAD

DUNGEON SIEGE II

Pierwszy DS rządził! Mimo że na dobrą sprawę był to tylko klon Diablo w 3D, z niemal nieistniejącym rozwojem postaci i banalną fabułą, ale miał to coś, co sprawiało, że nie można się było od niego oderwać. Dodatek aż takiej furory nie zrobił, bo zmiany były głównie kosmetyczne, ale od nich miała być dwójka. Tyle o historii i planach, teraz zaś przejdźmy do rzeczywistości czasu teraźniejszego (a co, przynajmniej na wstępie recka brzmi fachowo!).

Wstąpcie do armii, a świat stanie przed wami otworem! Poza dymiącymi widokami, rabunkiem i gwałtami, czekają was atrakcje, takie jak przelot smokiem transportowym, suchary, że można na nich zęby połamać, i kochający sierżant. No dobra, niech będzie, że sierżant kocha nie rekrutów, a dyscyplinę, ale na jedno wychodzi – i tak z radością zostanie z wami aż do śmierci. Waszej, chyba że jakimś cudem uda się wam przeżyć. Co, mówicie, że jako najemnik dacie sobie radę? Zobaczymy, zobaczymy...

Plaża i sierżanta śpiew

Jeśli pominąć intro, opowiadające między innymi historię, o której nasz bohater nie ma zielonego pojęcia (ani brązowego, ani czerwonego, ani nawet śliwkowego – bo to nie kolor, tylko owoc), fabuła nowego Dungeon Siege'a zaczyna się dość nietypowo. Nie mamy zaniku pamięci, nie budzimy się nadzy w dziwnym miejscu ani nie jesteśmy żadnym uciekającym księciem mającym zbawić świat. Wychodzimy natomiast o własnych siłach z transportowego smoka (czyli tak bardziej po ludzku – z czegoś w rodzaju kontenera przenoszonego w powietrzu przez smoka) na plażę, na której spotykamy przemiłych i bardzo pomocnych sierżantów, którzy za pomocą kopniaków i mięsa nauczą nas interfejsu i wyjaśnią zawiłości związane z przeżyciem na polu walki. Tak, tak – **gracz jest świeżutkim najemnikiem,** który postanowił zaciągnąć się do armii w nadziei na szybki zysk. Bez wnikania w to, czym i gdzie się ta armia zajmuje, ani o co chodzi jej szefowi – najważniejsze, że dobrze płacą.

Taka krótkowzroczność może niektórym graczom nieco przeszkadzać, ale na szczęście

niezbyt długo. Zanim przyzwyczaimy się do tego, że słuchamy rozkazów jakichś paskudztw, a walczymy z driadami i elfami (samemu driadą czy elfem będąc), dochodzimy do końca samouczka, w którym to momencie... No, tego to wam nie zdradzę, ale dość powiedzieć, że budzimy się bez ekwipunku w jakimś tajemniczym miejscu, w dodatku za

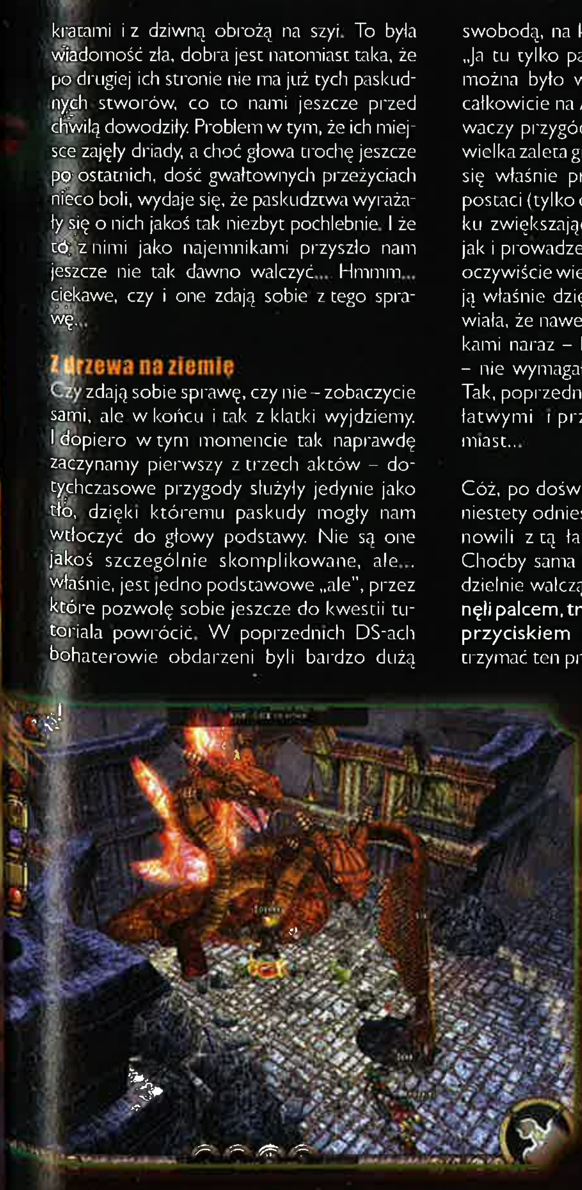
Poprzednie DS-y były RPG-ami lekkimi i łatwymi. Dwójka niekoniecznie.

kratami i z dziwną obrożą na szyi. To była wiadomość zła, dobra jest natomiast taka, że po drugiej ich stronie nie ma już tych paskudnych stworów, co to nami jeszcze przed chwilą dowodziły. Problem w tym, że ich miejsce zajęły driady, a choć głowa trochę jeszcze po ostatnich, dość gwałtownych przeżyciach nieco boli, wydaje się, że paskudztwa wyrażały się o nich jakoś tak niezbyt pochlebnie. I że to, z nimi jako najemnikami przyszło nam jeszcze nie tak dawno walczyć... Hmmm... ciekawe, czy i one zdają sobie z tego sprawę...

Z drzewa na ziemię

Czy zdają sobie sprawę, czy nie – zobaczycie sami, ale w końcu i tak z klatki wyjdziemy. I dopiero w tym momencie tak naprawdę zaczynamy pierwszy z trzech aktów – dotychczasowe przygody służyły jedynie jako tło, dzięki któremu paskudy mogły nam wtłoczyć do głowy podstawy. Nie są one jakoś szczególnie skomplikowane, ale... właśnie, jest jedno podstawowe „ale", przez które pozwolę sobie jeszcze do kwestii tutoriala powrócić. W poprzednich DS-ach bohaterowie obdarzeni byli bardzo dużą swobodą, na którą wielu graczy narzekało. „Ja tu tylko patrzę!". Cóż, większość walk można było wprawdzie przejść zdając się całkowicie na AI naszych dzielnych poszukiwaczy przygód, ale akurat dla mnie była to wielka zaleta gry. W końcu cały DS wyróżniał się właśnie prostotą: zarówno rozwojem postaci (tylko cztery umiejętności, w dodatku zwiększające się bez naszej ingerencji), jak i prowadzeniem walki. Towarzyszyła mu oczywiście wielka grywalność, ale osiągnięto ją właśnie dzięki tej prostocie, która sprawiała, że nawet walka z wieloma przeciwnikami naraz – bardzo widowiskowa zresztą – nie wymagała bawienia się w load i save. Tak, poprzednie DS-y były RPG-ami lekkimi, łatwymi i przyjemnymi. Dwójka natomiast...

Cóż, po doświadczeniach z tutoriala można niestety odnieść wrażenie, że twórcy postanowili z tą łatwością skończyć. Dowód? Choćby sama walka – zapomnijcie o samodzielnie walczących bohaterach! **Żeby kiwnęli palcem, trzeba kliknąć wroga prawym przyciskiem myszki** – i jeszcze cały czas trzymać ten przycisk! OK, podobnie zostało to rozwiązane w Diablo, ale po przejściu w 3D ta banalna czynność wcale już taka banalna nie jest. Tym bardziej że wrogów jest zazwyczaj cała kupa, a i nasi działają w grupie, lekki chaos jest więc czymś jak najbardziej normalnym. W przeciwieństwie do stojącego nieruchomo maga, który bez naszej pomocy nawet różdżką nie kiwnie. OK, troszkę przesadzam, ale jego działania ograniczą się do rzucania zaklęć, które umieścimy na jednym z dwóch specjalnych miejsc w księdze, które z definicji ma on rzucać sam.



A choć do rozwiązania tego można się po pewnym czasie przyzwyczaić, a niektórzy będą wręcz z niego zadowoleni, gdybym miał oceniać DSII na podstawie tutoriala, nawet **bardzo przyjemnie rozbudowany system rozwoju postaci** (szczegóły już za chwilę) nie uratowałby gry przed zemstą zawiedzionego fana. Na szczęście po ukończeniu szkoły w menu aktywne stają się dwie opcje, dzięki którym nasi bohaterowie mogą odzyskać dawny wigor. Taaa, szkoła ogłupia, ale na szczęście wystarczy ją skończyć, by móc się cieszyć starym, dobrym Dungeonem. Wprawdzie nieco uproszczonym, bo z formacji ostały się tylko dwie („ganiajcie za wrogiem" i „podążajcie za szefem"), ale akurat o braku bardziej wyszukanych formacji szybciutko się zapomina.

Rozwój postaci

Wróćmy jednak jeszcze do postaci i ich rozwoju. Najpierw rys historyczny. W jedynce były cztery umiejętności (walka wręcz, bronią zasięgową oraz magia natury i związana z żywiołami) oraz kilka cech, ale na ich rozwój wpływ mieliśmy minimalny. Jeśli używaliśmy broni białej, wzrastała nam umiejętność walki wręcz, a także związane z nią cechy – wszystko automatycznie. Można wprawdzie było tworzyć postacie wieloklasowe, dając

Jednokrotne skończenie gry zajmuje - według twórców - około sześćdziesięciu godzin.

potem wybranej postaci inną broń (o ile mogła jej używać, bo większość broni i zbroi miała wymagania co do współczynników, więc wojownik chcący później powalczyć z dystansu musiał zaczynać od najprostszych łuków), ale o tak rozbudowanym systemie jak choćby w NWN można było tylko pomarzyć – co jednak mało komu przeszkadzało, bo nie to było w DS najważniejsze.

W dwójce system rządzący cechami i umiejętnościami pozostał w zasadzie niezmieniony (to wiadomość dobra), ale doszły do niego talenty – co jest wiadomością... jeszcze lepszą! Fakt, że nieco to rozwój postaci komplikuje, ale w bardzo pozytywnym tego słowa znaczeniu. Wyboru talentów dokonuje się raz na jakiś czas (o nadejściu takiej chwili jesteśmy zresztą informowani stosownymi ikonami na portretach postaci), a w końcu można zrobić kilku różnych wojowników. Specjalizować mogą się oni bowiem albo w walce dwoma rękami, albo bronią dwuręczną, albo jednoręczną, ale z tarczą. Pozostałe trzy klasy też mają po trzy różne ścieżki do wyboru, a w dodatku można je łączyć (także między klasami).

Z klasami i talentami związane są także ataki specjalne – po siedem na każdą klasę. W danej chwili aktywny może być tylko jeden z już odblokowanych (co wymaga odpowiedniego rozwiniętych talentów), tzn. tylko tego jednego można użyć bez potrzeby wcześniejszego „naładowania" poprzez walkę. Oczywiście po użyciu atak trzeba ponownie naładować, więc zbyt często się ich wykorzystać nie da, ale za to nawet na podstawowym poziomie są one naprawdę potężne, np. następny cios zadaje 30 razy większe obrażenia lub nieco mniejsze, ale za to wszystkim wrogom w pobliżu albo ogłusza, albo... Możliwości jest sporo, a w dodatku ich poziomy też można zwiększać – poprzez odpowiednie rozwijanie talentów, więc raczej małe szanse, że np. w multi spotka się dwóch dokładnie takich samych magów.

Drużyna i poziomy trudności

Zaczynamy we dwójkę, potem przez krótki czas działamy solo, by następnie – w zależności od chęci – skończyć w maksymalnie cztery postacie (w tym np. muł czy żywiołak). Takie limity nakładane są na nas, jeśli gramy na normalnym poziomie trudności, ale... wyboru nie mamy. Żeby zacząć na wyższym, trzeba się najpierw dorobić postaci na poziomie minimum 40, czyli w praktyce niemal skończyć grę. **Dopiero kiedy gramy drugi raz, można wybrać wyższy poziom** (weterana), a wraz z nim zwiększyć w karczmie limit postaci do pięciu. Szósta dochodzi dopiero na najwyższym poziomie trudności, dostępnym dla jeszcze bardziej doświadczonej postaci.

Poziomy trudności rozwiązano więc tak samo jak w jedynce, ale to akurat zaliczyłbym do pewnego rodzaju wady. Ten standardowy jest nieco za prosty i choć walczy się miło, większość starć przechodzi się bez potrzeby używania ataków specjalnych czy korzystania z pauzy, a to może niektórych nieco zniechęcić. W końcu jednokrotne skończenie gry zajmuje – według twórców – około sześćdziesięciu godzin (około 40, jeśli jesteśmy już bardziej zaawansowanym graczem) i pewnie nie każdemu będzie się chciało tyle grać, by dotrzeć do czegoś bardziej wymagającego.

Z drugiej jednak strony, nikt przecież nie każe nam walczyć w cztery osoby, można więc – jeśli zaczniemy się nudzić – odesłać jednego czy dwóch towarzyszy do karczmy (bez problemu da się ich potem z powrotem wcielić do drużyny) i od razu będzie trudniej, problem z niskim poziomem trudności nie jest więc czymś dokuczliwym, niemożliwym do obejścia.

Taylor, Soule i reszta

Z wypowiedzi twórców, z głównym bossem Gas Powered Games Chrisem Taylorem na czele, wynika, że ponad pół roku spędzono na dopieszczaniu szczegółów i poprawianiu błędów. I to się czuje! Z grą ani razu nie było problemów, wszystko działało dokładnie tak jak powinno. Równie **duże wrażenie sprawia jej rozmach** – przedmiotów jest całe zatrzęsienie, questów multum, a pomysłów na rozwój postaci kilkadziesiąt. Dodano nawet możliwość umagiczniania przedmiotów (a la Diablo) oraz rozwój muła i jego kolegów. Bardzo mocno rozbudowano także efekty specjalne, a po włączeniu shaderów naprawdę jest na co popatrzeć: piękna woda, lejąca się krew (i to także z niektórych – co bardziej egzotycznych – broni), błyskawice, wybuchy, animacja postaci – wszystko to robi naprawdę dobre wrażenie. Złego słowa nie można również powiedzieć o muzyce, ale że stoi za nią tak solidna firma jak Jeremy Soule (znany choćby z pierwszego DS-a, Morrowinda,

Multi

Dostępne są trzy sposoby połączenia: sieć lokalna i Internet – z postaciami przechowywanymi lokalnie (można wykorzystać postacie z single'a, ale niestety samą przygodę trzeba zacząć od zera, choć potem save oczywiście jest) – oraz również przez Internet, ale z postaciami przechowywanymi na serwerze GameSpy Vault. Dostępne są także trzy rodzaje gry. W klasycznym może wziąć udział do czterech graczy, z których każdy kontroluje po jednej postaci. W trybie Couples (pary) w rozgrywce wziąć może udział do trzech graczy, ale za to każdy z nich przyprowadza sobie towarzysza, tak więc postaci może być nawet sześć, tyle że każdy z graczy kontroluje dwie z nich. W ostatnim trybie, Party (drużyna), bierze udział maksymalnie dwóch graczy, ale za to każdy kontroluje po trzy postacie.

Z innych nowości warto wspomnieć o braku kampanii dedykowanej specjalnie dla multi, przechodzi się więc to samo, co w single'u, ale za to – na osłodę – poprawiono kwestię nagród za wykonanie questów, które teraz dostają wszyscy gracze. I jeszcze jedno – edytora póki co brak, ale świat jest na tyle duży, że jeszcze przez jakiś czas nie powinno się to stać źródłem kłopotów.

Nie tylko muł

Oczywiście muła nadal można sobie wziąć do pomocy (i nadal liczy się on do limitu członków drużyny), ale przybyło mu paru nowych towarzyszy, jak na przykład żywiolak ognia czy wody. Fakt, że noszą oni tyle, co normalni członkowie drużyny, (muł jakoś dziwnie osłabł, bo o ile mnie pamięć nie myli, w jedynce nosił więcej), ale za to potrafią oni znacznie więcej, niż tylko nosić przedmioty. Mogą je bowiem również... jeść! I to z mułem włącznie! Jakkolwiek by to nie wyglądało (muł przeżuwający ze smakiem magiczny miecz...), właśnie w ten sposób można rozwijać ich zdolności. Kierunek rozwoju zależy od konsumowanego ekwipunku, więc karmienie takiego towarzysza przygód wszystkim, co będzie dla nas bezużyteczne, wcale najlepszym pomysłem nie jest, ale za to przy odpowiedniej hodowli nawet muł może się zmienić w całkiem nie taki mały czołg.

Dziennik

Dziennik, w którym trzymane są questy (główne, które musimy wykonać, by przejść dalej, oraz poboczne, które możemy wykonać – o ile ktoś nam je da, bo na początku wiemy jedynie, ile ich w danym akcie jest), również mocno ulepszono. Po pierwsze, opisy zadań podzielone są na kilka punktów, dzięki czemu wiemy nie tylko, o co w danym queście chodzi (bo ogólny opis też oczywiście jest), ale i jakie kroki musimy przedsięwziąć, by go wykonać. Jedyne, czego jeszcze brakuje, to jakaś dokładniejsza informacja, do kogo się zgłosić po wykonaniu zadania – często informacja ta znajduje się w opisie, ale nie zawsze to wystarczy, zwłaszcza gdy ogranicza się ona jedynie do imienia. Owszem, zawsze można poszukać samemu, ale przy takiej liczbie ułatwień to przeoczenie wydaje się nieco nie na miejscu.

W dzienniku – poza questami – odnotowywane są również wszystkie przedmioty z nimi związane: mapy obszarów, pieśni (dzięki którym można w specjalnych kapliczkach uzyskać błogosławieństwa – nie wszystkie dobre!), znalezione księgi, notatki ze szkoły i bestiariusz – czyli wszystkie informacje, jakie mogą być nam do czegokolwiek potrzebne.

Pijmy wszyscy!

W ramach ułatwiania życia graczowi do rzeczy wykonywanych automatycznie przez postacie dodano automatyczne rzucanie zaklęć znajdujących się na odpowiednich „stronach" w księdze czarów. W ten sposób można sprawić, że nasz mag będzie sam rzucał – poza czarem głównym wybranym przez gracza – także dwa czary „automatyczne", np. leczenie i buff czy przywołanie jakiegoś zwierzaka do pomocy w walce. Dzięki temu magowie są bardziej samodzielni i dużo bardziej użyteczni, bo nawet bez uciekania się do pauzy i ręcznego nimi sterowania będą robili, co do nich należy.

A co z tym piciem? Otóż, magiczne napoje – mimo że fizycznie znajdują się w plecakach różnych członków drużyny – są dostępne dla wszystkich postaci znajdujących się blisko siebie. Nie trzeba się już martwić, by każdy mag miał w zapasie po kilka mikstur uzupełniających manę, a wojownik – zdrowie. Może i takie automatyczne „rzucanie" (w cudzysłowach, bo cały proces przebiega niezauważalnie dla gracza) zbyt realistyczne nie jest, ale za to wspaniale komponuje się z pozostałymi ułatwieniami, dzięki którym DS jest tak przyjemną grą!

KotOR-a czy Baldur's Gate'a), dziwić należałoby się, gdyby było inaczej.

Niestety nie wszystko sprawia tak dobre wrażenie. Choćby NPC-e, których głosy czasami odstają od reszty gry. Albo szczegółowość obiektów – niestety, u podstaw dwójki leży zmodyfikowany Siege Engine znany z jedynki, parę lat już na karku ma. Część tekstur mogłaby więc wyglądać lepiej, wielu obiektom przydałoby się również trochę więcej poligonów. Zwłaszcza gdy porówna się DSII do WoW czy GuildWars... Fakt, że dzięki bardzo dobrym efektom specjalnym wiele miejsc i tak potrafi zachwycić, ale parę razy przyłapałem się na myśleniu: „który to my mamy teraz rok?". A skoro już przy narzekaniu na grafikę jesteśmy, wypada jeszcze wspomnieć o braku możliwości włączenia filtrowania anizotropowego z poziomu gry (a bez niego większość tekstur to mydło – są nieostre!) oraz najwyższej rozdzielczości, którą jest 1280 x 1024, co pozwolę sobie pozostawić bez komentarza. Tylko dla przypomnienia podam obecny rok: 2005...

Oblegamy?

OK, na co miałem ponarzekać, ponarzekałem, ale nie zmienia to faktu, że **jako całość DSII jest** doskonały. Mimo mego uzależnienia od WoW, na ponad tydzień zdołał mnie do ekranu przykuć. Fakt, że tylko w Single'u, ale jeśli chodzi o multi, Warcrafta nic jeszcze nie pokonało, jest to więc i tak wynik zasługujący na uznanie. A choć parę rzeczy można by w nim ulepszyć, lepszego action-RPG dla pojedynczego gracza w zasadzie nie ma. **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ duże możliwości rozwoju postaci
- ⊕ wielkość świata
- ⊕ kupa questów pobocznych
- ⊕ ulepszony multi

- ⊖ widać już wiek engine'u
- ⊖ ograniczony wybór rozdzielczości
- ⊖ dość niski poziom trudności

PRODUCENT: NAMCO
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 99 ZŁ
WWW.DEADTORIGHTS2.NAMCO.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | ODGRZEWANE KOLTETY... KOTLETY

A myślał, że mu nikt nie podskoczy.

Dead to Rights II

Jack Slate, najtwardszy glina w Grant City, powrócił. Szybciej strzela, efektowniej skacze, jeszcze skuteczniej morduje gołymi rękoma. Ale co z tego, skoro nawet chlapiąca litrami jucha i trzask łamanych kończyn nie potrafią przepędzić nudy?

Teraz ostrzał jest mile widziany.

Brudne. Sanepid będzie niepocieszony.

Fabuła części pierwszej była cienka – mieliśmy tam gliniarza wrobionego w morderstwo i dodatkowo mszczącego śmierć ojca. Owszem, Max Payne też nie grzeszył finezją w warstwie fabularnej, jednak jakimś tam smakiem i stylem mógł się pochwalić. Dead to Rights raczej tych przymiotów nie miał, a jego następca jest w nieposiadaniu owym jeszcze intensywniejszy.

Tym razem ruszamy na ratunek sędziemu, którego porwali przestępcy. Fabuła jest tak nafaszerowana standardami z klasyków kina zabijanego (np. Życzenie śmierci 5), a dialogi i odzywki Jacka tak męskie i burackie („*Obiecywałem, że zabiję cię ostatniego? Kłamałem...*"), że oczywistym jest, iż scenarzyści puszczają do gracza oko. Podejście jak najbardziej słuszne – gdyby gra była w stu procentach poważna, nawet Pudzianowski załamałby się pod ciężarem tego kiczu.

Serious Payne (in the ass)

Dla tych, którzy nie otarli się o pierwszą część Dead to Rights – **gra jest niejako skrzyżowaniem Maksa Payne'a z Serious Samem.** Z pierwszej z tych gier zaczerpnięto sposób prezentacji akcji i bullet time, z drugiej zaś hordy przeciwników i zupełną bezmyślność rozwałki. Tutaj każdy etap wygląda tak samo – Jack ląduje w kryjówce przestępców, a następnie przebija się przez ciąg niewielkich pomieszczeń, w których zagęszczenie bandytów przekracza nawet normy więzienne z krajów trzeciego świata. Gdy już się przebije, jatka zaczyna się od nowa na kolejnej planszy. **Nie zobaczymy tu nic, czego nie widzielibyśmy już wcześniej w Maksie Payne'ie czy chociażby... pierwszej części Dead to Rights.** Można by nawet powiedzieć, że w stosunku do pierwowzoru DtR II jest krokiem wstecz.

Główną różnicą pomiędzy Dead to Rights a Maksem Payne'em jest to, że w grze Namco **nie musimy sami celować.** Po wciśnięciu odpowiedniego klawisza namierzamy delikwenta i trzymamy go na muszce, mimo najdzikszych fikołków. Większość pecetowców takie rozwiązanie zniesmaczy, **jednak nawet z tak wielkim ułatwieniem DtR II jest, podobnie jak poprzednik, piekielnie trudny.** Niepomny spięć z częścią pierwszą zacząłem rozwałkę na normalnym poziomie trudności. Gra potrzebowała około godziny, by pokazać mi moje miejsce w szeregu. Zdecydowałem się na zabawę od nowa w trybie easy, ale to rozwiązało sprawę tylko częściowo, bo nadal regularnie ginąłem. **Nie ma nic bardziej frustrującego niż do bólu prostacka gra, która zmusza cię do wielokrotnego podchodzenia do tego samego fragmentu** i kombinowania, co by tu zrobić, żeby ostatni przeciwnik po raz trzeci nie wychlapał ci mózgu na ścianę. Oczywiście przejście nawet najbardziej pogiętego etapu jest tylko kwestią czasu. Problem w tym, że gra jest boleśnie monotonna nawet wtedy, gdy **nie** wymusza kilkukrotnego pokonywania jednego etapu...

Jedną z niewielu rzeczy, jakie mogą na dłużej przyciągnąć do gry, jest **bullet time.** Akrobacje połączone ze zmasowanym ostrzałem, eksplozjami i iskrami sypiącymi się ze strzaskanych urządzeń elektrycznych są niezwykle efektowne, ale akurat nie Dead to Rights powinno zebrać w tym przypadku brawa, tylko twórcy Payne'a. Nowością w stosunku do części pierwszej jest to, że teraz Jack potrafi w locie obrócić się w dowolnym kierunku, co niewątpliwie potęguje frajdę z wyskakiwania na środek pomieszczenia pełnego potencjalnych trupów.

Za dużo pytań, za mało kul

No i doszliśmy do jedynego elementu DtR, o którym można powiedzieć „tak, to jest

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	5
AUDIO	4

WERDYKT

+ bullet time
+ techniki rozbrajania
+ masa odprężającej rozwałki

− przegięty poziom trudności
− słaba oprawa
− nuda i monotonia
− fabuła na poziomie gier kaszankowych
− dziwne problemy z odpaleniem

świetne!" – do **technik rozbrajania**. Wprowadził je już wprawdzie pierwszy Dead to Rights, więc trudno powiedzieć, by Namco maksymalnie tu zapunktowało, jednak sequel dołożył tych animacji aż 13. **Można teraz przeciwnika brutalnie zamordować gołymi rękoma na ponad 25 sposobów** – wystarczy podejść blisko i wcisnąć jeden klawisz. Słowem-kluczem jest tu niestety „blisko", bo trudno wśród świszczących wściekle kul dotrzeć do wroga na wyciągnięcie ręki, a o jakimkolwiek zaskoczeniu pojedynczego draba można zupełnie zapomnieć.

Jeśli jednak już się uda, na twarz wypełza paskudny uśmiech. Ruch, jaki wykona Jack, zależy od sytuacji, np. od tego, jaką broń trzyma przeciwnik. **Rzutów, dźwigni, łamania rąk i skręcania karków nie powstydziłby się Steven Seagal.** Zastrzelenie przeciwnika jego własną strzelbą raz za razem sprawia wielką frajdę. Na dodatek ma całkiem praktyczne zastosowanie, bo niedobory amunicji są na porządku dziennym. Wprawdzie każdy przeciwnik upuszcza to, co nie uratowało mu życia, jednak czasem po prostu trzeba komuś szybko zabrać pukawkę. A że przy okazji skręci mu się kark i połamie ręce... Tym lepiej, zwłaszcza że zabijanie gołymi rękoma szybciej zapełnia pasek adrenaliny niezbędnej do wchodzenia w tryb bullet time. Broń zmieni właściciela także wtedy, gdy weźmiemy przeciwnika jako żywą tarczę.

W przypadku braku amunicji z pomocą ponownie przyjść nam może wierny kompan – **pies Shadow**. Możemy nasłać go na przeciwnika, a wtedy mądre psisko nie tylko go zagryzie, lecz także przyniesie nam jego giwerę. Ze znanych nam już z poprzedniej części sztuczek pozostały też kanistry, które można rzucać w kierunku wroga, a następnie w locie wysadzać.

Nie mam czasu na minigierki!

Tymi słowy motywuje Jack skierowaną do koleżanki prośbę o otwarcie sejfu. Faktycznie, minigierki (np. rozbrajanie bomb) zostały usunięte, bo ponoć irytowały graczy. Można było oczywiście zarzucić im niedopracowanie, jednak zawsze był to jakiś przerywnik w ciągłym duszeniu spustu. Tutaj takiego przerywnika brak, przez co gra staje się jeszcze bardziej monotonna.

Pozostały natomiast etapy z **walką wręcz**. Na szczęście przycięto je do bardziej sensownych rozmiarów, więc nie męczą już tak jak dawniej. Nie powiem, miło wpaść w środek tłumu ze sztachetą nabijaną gwoździami. System walki nadal jest bardzo prosty i do wykonywania kombosów używa się dwóch przycisków. Można też podnosić upuszczoną przez wrogów broń, np. noże i katany. Epizody „tłuczone" pojawiają się zupełnie znienacka i nie mają żadnego uzasadnienia w fabule.

Jedyna słuszna droga

Design etapów jest do bólu prosty – idziemy przed siebie jedyną słuszną drogą przez szereg pomieszczeń i korytarzy. Kolejne etapy są bardzo do siebie podobne, w dodatku niektóre mapki odwiedzimy więcej niż raz. W każdym pomieszczeniu i za każdym zakrętem można się spodziewać kolejnej fali wrogów. **Nawet mimo nieustającej akcji można zaziewać się na śmierć.** Wrogowie potrafią się chować i rzucać granatami, jednak każda walka sprowadza się do jednego z dwóch schematów – albo wpadasz na bullet time'ie do pokoju, albo strzelasz wychylając się zza rogu. Zabijanie jest fajne (*), ale ileż można...

O ile pierwsze Dead to Rights dało mi sporo frajdy, o tyle jego kontynuacja zwyczajnie mnie zmęczyła.

Oprawa gry jest mocno niedzisiejsza i mocno niepecetowa. Niby **konieczna jest obsługa shaderów** i niby nawet widać ich użycie (bullet time tudzież filtr zmiękczający obraz), ale ładną tę grę trudno nazwać. Lokacje są nieciekawe, a tekstury i postacie słabe. W dodatku mimo podbijania rozdzielczości wszelkie krawędzie przedmiotów i otoczenia są niemiłosiernie postrzępione. Obraz jest generalnie dziwnie ziarnisty. Efektownie wygląda tu tylko bullet time. Ale to zapewne dlatego, że bullet time z natury rzeczy wygląda efektownie. **Fizyki jako takiej w grze brak.**

Muzyka jest bardzo słaba. Zapętlone kawałki są dosyć krótkie i mdłe. Polot równy zeru absolutnemu. To samo zresztą można powiedzieć o efektach dźwiękowych – nie da się odczuć, że trzymamy w łapach potężne giwery.

Wspomnieć muszę o **fatalnym bugu**. Nigdy nie byłem pewien, czy gra się odpali, czy nie. Program zazwyczaj wywalał mnie z menu na pulpit. To samo było na jednym z komputerów redakcyjnych (na innym zatrybiło od razu). W domu gra uruchamia mi się w jednym przypadku na pięć, przy czym – mimo ostrego mieszania z procesami w tle i konfiguracją w launcherze – nie udało mi się wybadać, od czego to zależy.

O ile pierwsze Dead to Rights dało mi sporo frajdy, o tyle jego kontynuacja zwyczajnie mnie zmęczyła. Oczywiście nadal można się cieszyć bullet time'em, świetnymi technikami rozbrajania czy też zwykłym strzelaniem masom wrogów prosto w pysk. Problem w tym, że tej frajdy starczy w porywach na dwie godziny, bo kolejne trzy czy cztery są zwyczajnie nudne. Namco postanowiło dać graczom w sequelu (a raczej prequelu) jeszcze więcej bezsensownej rozwałki niż w części pierwszej i... przegięło pałę na potęgę. |CDA|

(*) Głosy w mojej głowie kazały mi to napisać... te głosy... muszę ich słuchać...

KONKURS SMS

Do wygrania 10 gier Dead to the Rights 2

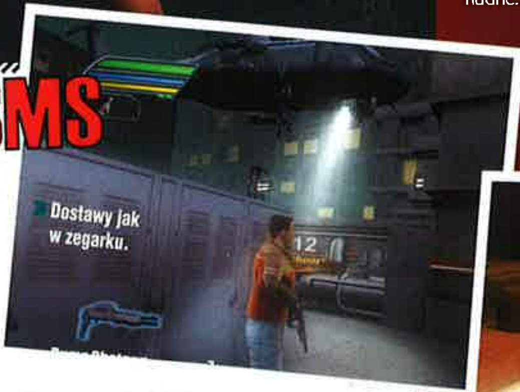
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Prezentowa gra to
A) Strategia B) Gra akcji C) Przygodówka

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.DR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorami nagród jest NICOLAS GAMES



Dostawy jak w zegarku.

Nie zdążył kucnąć. Berek!

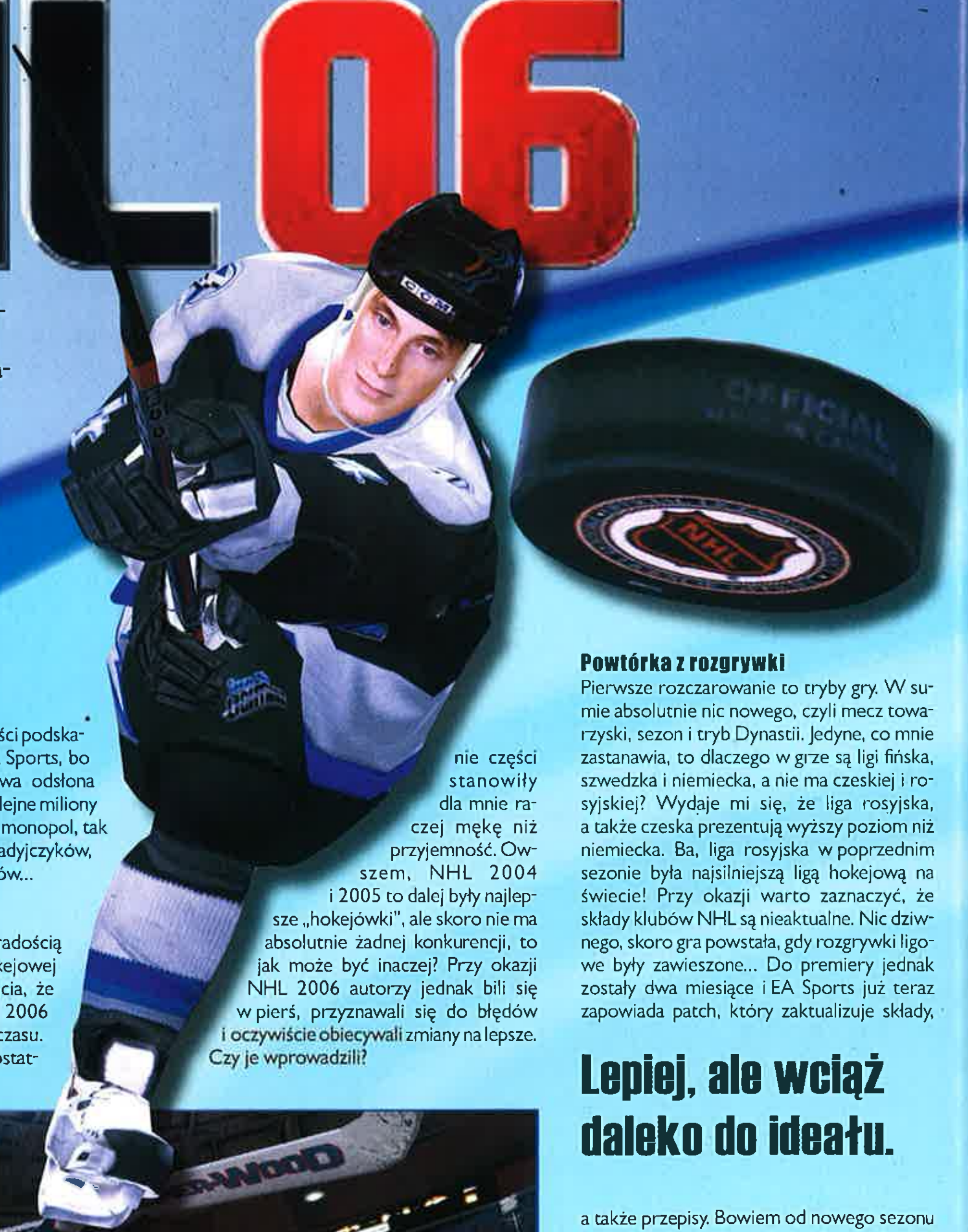
PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Chociaż NHL 2006 jest grą dużo lepszą od poprzedniczki, być może jest nawet najlepszą częścią cyklu od trzech-czterech lat, to jednak...

ELD | POŻEGNANIE Z KLAWIATURĄ

NHL 06



Lokaut właśnie się zakończył, z czego chyba najbardziej zadowoleni są właściciele klubów. Wszak będą teraz płacili mniej zawodnikom. Szczęśliwi są również kibice, którzy od października pasjonować się będą ponownie najwspanialszą ligą świata.

Bez wątpienia z radości podskakuje również księgowy EA Sports, bo nowy sezon to także nowa odsłona NHL, a co za tym idzie – kolejne miliony na koncie firmy. Jeśli ma się monopol, tak jak to jest w przypadku Kanadyjczyków, to trudno nie zbijać kokosów...

Chude lata

Wielu fanów zapewne z radością powita kolejną część hokejowej serii, ale przyznaję bez bicia, że w moim przypadku NHL 2006 przeleżał na biurku sporo czasu. Dlaczego? Ponieważ dwie ostatnie części stanowiły dla mnie raczej mękę niż przyjemność. Owszem, NHL 2004 i 2005 to dalej były najlepsze „hokejówki", ale skoro nie ma absolutnie żadnej konkurencji, to jak może być inaczej? Przy okazji NHL 2006 autorzy jednak bili się w pierś, przyznawali się do błędów i oczywiście obiecywali zmiany na lepsze. Czy je wprowadzili?

Powtórka z rozgrywki

Pierwsze rozczarowanie to tryby gry. W sumie absolutnie nic nowego, czyli mecz towarzyski, sezon i tryb Dynastii. Jedyne, co mnie zastanawia, to dlaczego w grze są ligi fińska, szwedzka i niemiecka, a nie ma czeskiej i rosyjskiej? Wydaje mi się, że liga rosyjska, a także czeska prezentują wyższy poziom niż niemiecka. Ba, liga rosyjska w poprzednim sezonie była najsilniejszą ligą hokejową na świecie! Przy okazji warto zaznaczyć, że składy klubów NHL są nieaktualne. Nic dziwnego, skoro gra powstała, gdy rozgrywki ligowe były zawieszone... Do premiery jednak zostały dwa miesiące i EA Sports już teraz zapowiada patch, który zaktualizuje składy,

Lepiej, ale wciąż daleko do ideału.

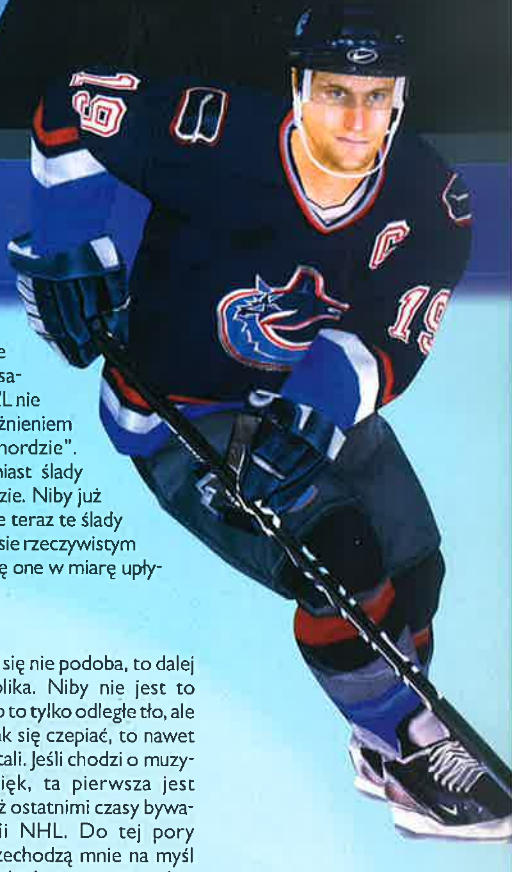
a także przepisy. Bowiem od nowego sezonu zmieni się chociażby to, że każdy mecz będzie musiał być rozstrzygnięty. W przypadku remisu po dogrywce zwycięzcę wyłoni seria rzutów karnych. Czego to się nie robi dla kibica? Gdyby tak w Polsce...

Więcej realizmu na lodzie...

Jak pamiętamy, rok temu największym zarzutem fanów pod adresem NHL 2005 był brak realizmu. Ot, NHL 2005 to była taka całkiem niezła zręcznościówka, oferowała wiele zwolennikom bezkompromisowego katowania pada i nic dla tych, którzy oczekują po NHL realizmu. W NHL 2006 jest dużo lepiej, choć do ideału trochę brakuje. Dalej zdecydowanie za dużo jest sytuacji bramkowych, zbyt łatwo je się wypracowuje, ale na szczęście pada dużo mniej bramek (dlaczego tak się dzieje, wyjaśniam w kolejnym akapicie). Wszystko pozostałe jednak uległo zmianie na lepsze. Przede wszystkim AI komputera (jak i naszych hokeistów) jest sensowne. Wszyscy zawod-

Najlepsza w sezonie 2004-2005

Która z lig hokejowych była najlepsza podczas lokautu NHL? Szwedzka, fińska, czeska, a może AHL (zaplecze NHL)? Odpowiedź brzmi – liga rosyjska. To w zeszłym sezonie była najbogatsza i najsilniejsza liga hokejowa. Głównie dzięki gwiazdom z NHL, z których 78 to grający na co dzień w USA i Kanadzie. Byli to m.in. Jussi Markkanen, Fred Brathwaite, Jaromir Jagr, Dany Heatley, Darius Kasparaitis, Nikołaj Chabibulin, Michael Nylander, Aleksiej Żytnik, Ilja Kowalczuk, Vincent Lecavalier, Aleksiej Morozow, Ruslan Salei, Aleksiej Semenow. Jak widać, ruble skusiły nie tylko Rosjan z NHL.



nicy ustawiają się bardzo dobrze, nie jeżdżąc na pałę po tafli w myśl zasady „tam, gdzie krążek, musisz być i ty". Dzięki temu gra stała się bardziej... taktyczna, przynajmniej tak to chyba możemy nazwać. Atak możemy lepiej przygotować, rozegrać i w rezultacie akcje wyglądają bardziej realistycznie.

...i dużo mniej w bramce

Szkoda natomiast, że niezbyt realistyczne są cuda wyprawiane przez goalie w bramce. Często miałem wrażenie, jakby w bramce stało dziesięciu sklonowanych Dominatorów Haszków, a nie bramkarz stworzony przez programistów. Wydaje mi się, że hokej polega na strzelaniu bramek, a nie patrzeniu z frustracją na cuda wyprawiane w bramce przez goalie. Bramkarze bronią fenomenalnie, mimo że zastosowano nowy system zwodów i strzałów. Wprawdzie dostępny on jest tylko dla graczy posiadających status gwiazdy, ale ma to nawet sens. Przecież Jagr jest o klasę lepszy od takiego Czerkawskiego, a poza tym wcale nie tak trudno dorobić się takowego statusu. Te firmowe zagrywki powodują, że łatwiej minąć rywala, a sam strzał ma większą siłę i jest celniejszy.

Pad w rękę wpadł

Przez lata ceniłem serię NHL również za to, że można było w niej grać na klawiaturze. Te czasy jednak bezpowrotnie minęły. Już rok temu byłem zmuszony grać na padzie, a teraz poprzeczka została zawieszona jeszcze wyżej. Nie sądzę, by był jakikolwiek sens próbować grać na klawiaturze, bo wszelkie zagrania zostały stworzone z myślą o padzie.

Tekturowa publika

Zmiany w grafice zauważą chyba tylko zagorzali fanatycy serii, gdyż nie są one rewolucyjne. Na pewno poprawiono dwie rzeczy. Po pierwsze, animacje hokeistów oraz bramkarzy. Z podziwem patrzę na te wszystkie zwody, strzały, pady, bodiki, parady oraz samą jazdę po lodzie. Po drugie zaś, jeszcze lepiej wyglądają twarze hokeistów, choć to akurat zawsze było atutem serii. Kiedy FIFA była na etapie, że po murawie biegało 22 takich samych facetów, w NHL nie było kłopotu z rozróżnieniem zawodników „po mordzie". Nowością są natomiast ślady pozostawiane na lodzie. Niby już to wcześniej było, ale teraz te ślady są generowane w czasie rzeczywistym (dawniej pojawiały się one w miarę upływu czasu).

Ciągle gadam...

Jedyna rzecz, jaka mi się nie podoba, to dalej taka tekturowa publika. Niby nie jest to ważne, bo to tylko odległe tło, ale jednak. Jak się czepiać, to nawet takich detali. Jeśli chodzi o muzykę i dźwięk, ta pierwsza jest lepsza, niż ostatnimi czasy bywało w serii NHL. Do tej pory ciarki przechodzą mnie na myśl o bardziej hiphopowej niż rockowej muzyce, jaka była częścią NHL bodaj dwa lata temu. Komentatorzy bez zmian. Dodano ledwie kilka nowych tekstów, których nagranie zajęło pewnie godzinę, a kosztowało z kilkadziesiąt tysięcy zielonych...

Krążek wraca do gry

Chociaż NHL 2006 jest grą dużo lepszą od poprzedniczki, być może jest nawet najlepszą częścią cyklu od trzech-czterech lat, to jednak... Problem w tym, że chyba się starzeję, bo NHL 2006 nie jest w stanie przykuć mnie na długie miesiące do monitora, jak to było ze wszystkimi częściami od NHL 96 do NHL 2001 (wyjątkiem był „dziwny" NHL 97).

NHL 2006 to po prostu dobry hokej, niemający sobie równych głównie dlatego, że konkurencja w tym gatunku jest zerowa. Szkoda, bo może konkurencyjny tytuł spowodowałby większe zmiany. |CDA|

8+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- + dużo bardziej realistyczna niż NHL 2005
- + wiadomo: NHL!
- – nieaktualne składy
- – supergoalie
- – tylko pad!

LAUREACI KONKURSÓW CD-ACTION 07/2005

Gra wydania: Pośniak, Bolesławiec; Borowy Paweł, Gdańsk Oliwa; Krystian Dziuk, Gorzów; Paweł Dzidek, Kalwaria Zabrzydowska; Adam Mazurkiewicz, Fabianki; Michał Olczyk, Łódź; Robert Grabarczyk, Olsztyn; Michał Podgórny, Drawsko Pomorskie; Adam Olaczek, Legnica; Nowak Maurycy, Chorzów;

konkurs Empire earth 2: ARKADIUSZ SZUBERT, ŚWIEBODZIN; DANIEL ZARZYCKI, BIERUTÓW; BĄK ŁUKASZ, CELESTYNÓW; RAFAŁ ROGÓŻ ; SOSNOWIEC; SZYMON KONARSKI; ŁÓDŹ;RADOSŁAW TARNOWSKI, GDYNIA; GRZEGORZ KRAKOWSKI, CZĘSTOCHOWA; WOJCIECH RUSECKI, PISARZOWICE; ŁUKASZ FIKUS, WARSZAWA;PIOTR ABRAMOWICZ, WARSZAWA; ANNA SAGANOWSKA, BYTOM ; ADRIAN KĄTNY , SIERAKÓW ŚLĄSKI; BARTOSZ GOLESZÓW; BARTOSZ SIKORA, GOLESZÓW; MAREK KUPIS, RADOM; ANDRZEJ SIWIEC, RADOM; TOMASZ MAZEK, MIŃSK MAZOWIECKI, KATARZYNA GŁOWA, KRAKÓW;

Konkurs SWAT 4: WIESŁAW BELING, GDAŃSK; ARTUR MODZELEWSKI , WARSZAWA;MARCIN PULTYN, GDAŃSK; KRYSTIAN ŁUKOWICZ, GDAŃSK; MACIEJ SOBOL,WARSZAWA; MARIUSZ DUDRA, TORUŃ; ANTONI DOKTOR, STALOWA WOLA; KAMIL PRZEKWAS, ALEKSANDRÓW KUJAWSKI; SŁAWOMIR PISKOZUB, TARNÓW;

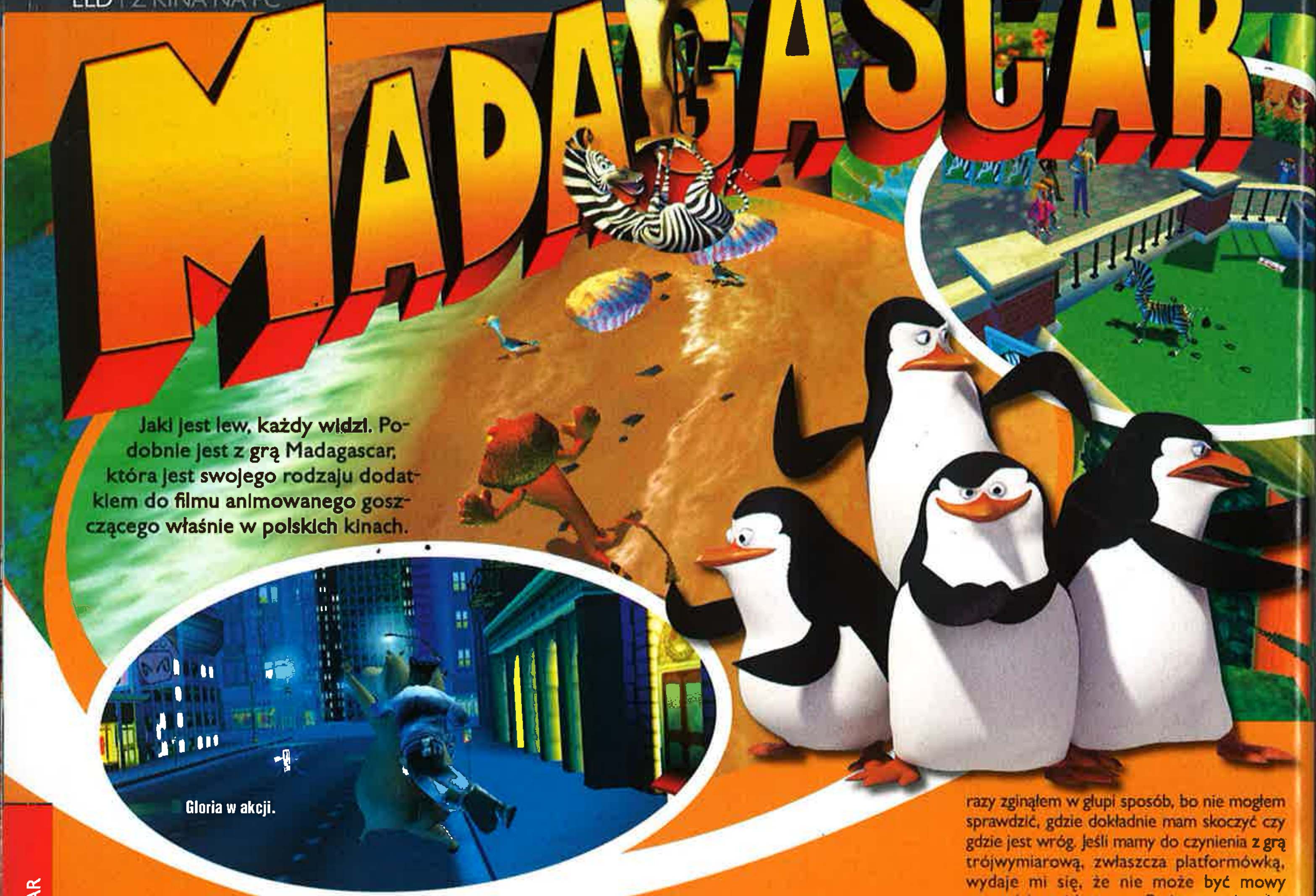
Konkurs Intel Grand Tour: KAMILA KOWALIK, SKARŻYSKO KAMIENNA; PAWEŁ TOFILUG, CZEREMCHA; KATARZYNA PUSKRÓDEK, SKAWINA;

- PRODUCENT: ACTIVISION
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.ACTIVISION.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | Z KINA NA PC

MADAGASCAR



Jaki jest lew, każdy widzi. Podobnie jest z grą Madagascar, która jest swojego rodzaju dodatkiem do filmu animowanego goszczącego właśnie w polskich kinach.

Gloria w akcji.

To już niejako tradycja, że filmowi animowanemu towarzyszy gra dla najmłodszych. Zwłaszcza gdy film wyszedł spod ręki twórców „Shreka" i „Rybek z Ferajny". Mamy zatem Madagaskar w kinach i na blaszaku, a gra stara się odtworzyć to, co jest na wielkim ekranie.

Wielka ucieczka

Przypomnijmy zatem – grupka przyjaciół, zwierząt, mieszka w nowojorskim ZOO w Central Parku. Przywódcą paczki jest lew imieniem Aleks, a jego kumplami zebra Marty, żyrafa Melman i hipopotamica Gloria. Nasi milusińscy żyli sobie beztrosko do czasu, gdy Marty popadł w depresję i postanawił zwiać z ZOO. Pomagają mu w tym pingwiny, a reszta paczki wkrótce rusza śladem przyjaciela, aby sprowadzić go z powrotem, zanim ktokolwiek zauważy ich zniknięcie. Jednak w wyniku nieszczęśliwego zbiegu okoliczności paczka zwierzaków ląduje na statku zmierzającym w nieznane.

W drogę!

Fabuła gry jest taka sama jak filmu, więc po kolei odwiedzamy ZOO, nowojorskie ulice, statek oraz dżunglę. W sumie etapów jest dostatecznie dużo, by pokierować wszystkimi bohaterami, a także – będąc na statku – pingwinami. Czasem trafimy także na minigrę, jak chociażby w nowojorskim metrze, w którym możemy sobie urozmaicić bieganie i skakanie po ulicach. Każdy z naszych bohaterów ma własne unikatowe zdolności. I tak, Aleks na przykład potrafi, jak przystało na lwa, rykiem straszyć przeciwników, a także ma bardzo mocne pazury. Marty ma potężnego kopniaka, a także potrafi się czołgać. Żyrafa Melman z kolei potrafi wykonać podwójny skok i polecieć naprawdę daleko. Wreszcie Gloria wykorzystuje swe gabaryty, aby rozbijać przeszkody.

Dla trzylatka?

Jak widać, **mamy do czynienia z typową platformówką**. Producent zapewnia, że jest to gra dla... trzylatków, jednak nie jestem tego taki pewien. Miejscami trzeba przebierać dość szybko paluchami. Niemniej jednak nie jest to specjalnie jakoś trudna gra, więc 5-7-letnie berbecie spokojnie sobie poradzą. Dużo jest skakania, kopania, a raczej niewiele główkowania. **Gra jest prosta w sterowaniu, bardzo przyjemna i w zasadzie ma tylko jeden poważny feler – kamerę**. Ta niestety jest nieruchoma i podąża tak jak musi, czyli nie zawsze w sposób taki, byśmy wszystko widzieli. Co najwyżej możemy ją wycentrować, ale obrócić już się nie da. Ileż to razy zginąłem w głupi sposób, bo nie mogłem sprawdzić, gdzie dokładnie mam skoczyć czy gdzie jest wróg. Jeśli mamy do czynienia **z grą trójwymiarową**, zwłaszcza platformówką, wydaje mi się, że nie może być mowy o staty(e)cznej kamerze. Psuje ona zdecydowanie całkiem niezłą rozgrywkę.

Uderzające podobieństwo

Rzecz oczywista, pod względem graficznym gra przypomina do złudzenia film. No, może kreska nie jest tak doskonała i szczegółowa jak w „Shreku", ale i tak patrzy się na grę z przyjemnością. Przede wszystkim dlatego, że jest bardzo kolorowa, więc milusińskim musi się – siłą rzeczy – podobać. Dźwiękowo jest podobnie, czyli **bardzo hałaśliwie**. W tle pogrywa dość męcząca muzyka, a na pierwszym planie mamy prawdziwą kanonadę okrzyków bohaterów i dźwięków typowych dla platformówek.

Zwierzęta na Madagaskar?

Podsumowując, **mamy do czynienia z całkiem przyzwoitą, choć niewybijającą się ponad przeciętność platformówką**. Z drugiej strony, w dzisiejszych czasach trudno o jakąkolwiek platformówkę na PC, dlatego też fani tego gatunku powinni zapoznać się z Madagaskarem. Podobnie jak ci, którzy rechotali na seansie kinowym. Reszta może sobie podarować. |CDA|

Solidnie, lecz bez fajerwerków. Tak krótko możemy podsumować tę adaptację.

6+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	6

WERDYKT

- (+) gra na podstawie kinowego hitu
- (−) fatalna praca kamery
- (−) ot, taka przeciętna "egranizacja"

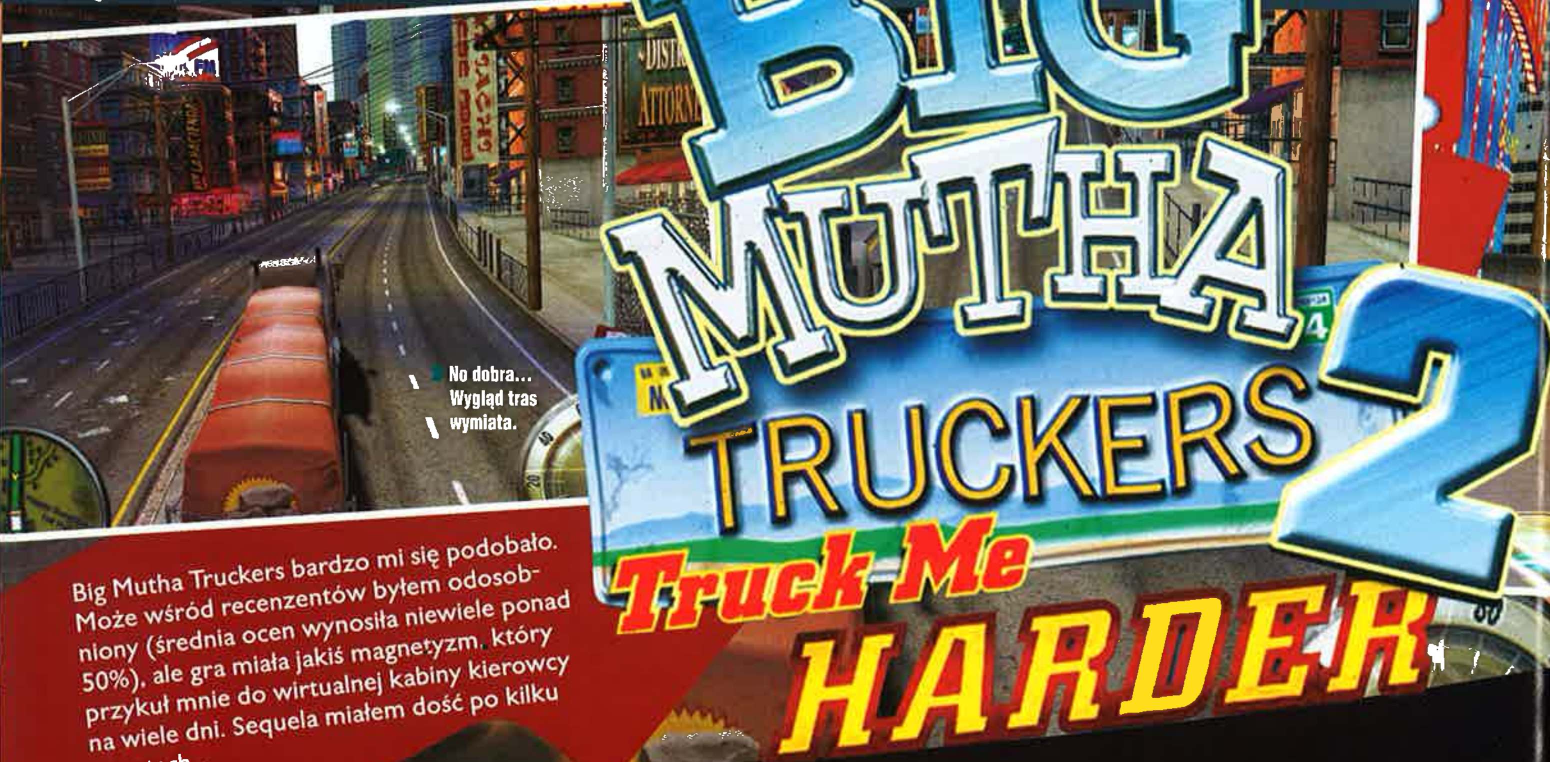
MADAGASCAR

Nigdy nie odwracaj się tyłem do wroga!
Chyba, że osłania Cię żołnierz Marines...
„Close Combat: FTF jest naprawdę bardzo dobrym, wciągającym oraz grywalnym tytułem [...]. Gorąco polecamy spróbować!"
GRY KOMPUTEROWE
Ocena: 5/6
READY · TEAM · FIRE · ASSIST
Walczysz na pierwszej linii - jako amerykański Marine biorący udział w ulicznych walkach w Bejrucie. Poprowadź czteroosobową drużynę żołnierzy, która korzysta z taktycznych doktryn Marines. Poruszaj się agresywnie, wiedząc, że Twoi żołnierze zapewniają bezpieczeństwo z każdej strony i przeprowadzaj precyzyjne ataki, wspierane przez lotnictwo i moździerze. Zagraj w grę FPS tak realistyczną, że prawdziwi Marines korzystają z niej w trakcie szkolenia.
Rozegraj grę jednoosobową, 4-osobową w trybie kooperacji albo walcz każdy-z-każdym na Specjalnej Arenie.
CLOSE COMBAT
FIRST TO FIGHT
TAKICH PRZEŻYĆ W WALCE DOSTĄPIĆ MOŻE TYLKO GARSTKA WYBRAŃCÓW.
PUŁKOWNIK ROMAN POLKO BYŁY DOWÓDCA JEDNOSTKI SPECJALNEJ GROM REKOMENDUJE GRĘ.
GRA OPARTA O NARZĘDZIE SZKOLENIOWE, STWORZONE DLA US MARINES
JUŻ WKRÓTCE W SKLEPACH!
16+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY
PC CD-ROM SOFTWARE
CENEGA
POWERED BY gamespy
ATOMIC GAMES
DESTINEER
2K GAMES
2005 Destineer Studios Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja PC wydana przez Destineer Publishing Corp. Dystrybuowana wyłącznie przez Take-Two Interactive Software Inc. First to Fight i Ready-Team-Fire-Assist są znakami towarowymi Destineer Publishing Corp. Close Combat jest zarejestrowanym znakiem towarowym Atomic Games Inc i został wykorzystany przez Destineer na mocy licencji. Destineer jest zarejestrowanym znakiem towarowym Destineer Inc. 2K Games, logo 2K Games, Take-Two Interactive Software i logo Take2 Company są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software.

- PRODUCENT: EUTECHNYX
- DYSTRYBUTOR: EMPIRE INTERACTIVE
- WWW.BIGMUTHATRUCKERS2.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

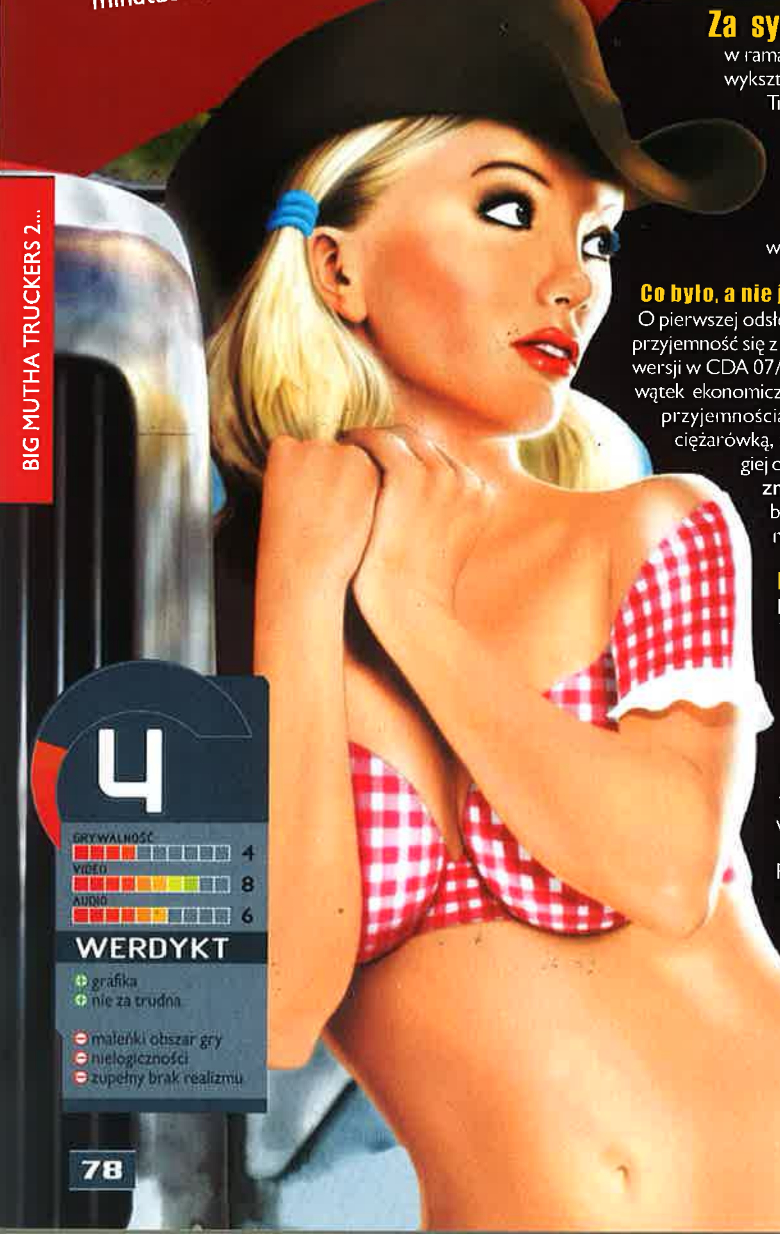
QN`IK | BIG MUTHA SUCKERS



No dobra... Wygląd tras wymiata.

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Big Mutha Truckers bardzo mi się podobało. Może wśród recenzentów byłem odosobniony (średnia ocen wynosiła niewiele ponad 50%), ale gra miała jakiś magnetyzm, który przykuł mnie do wirtualnej kabiny kierowcy na wiele dni. Sequela miałem dość po kilku minutach...



Za symptomatyczny (trudne słowo w ramach promowania wizerunku autora jako wykształconego Qnia) można uznać podtytuł: Truck Me Harder! O ile sama nazwa Big Mutha Truckers jest balansującą na granicy dobrego smaku, ale wciąż inteligentną grą językową, to już podtytuł drugiej części jest skierowany tylko do osobników mało wyrafinowanych. Jak i cała gra.

Co było, a nie jest...

O pierwszej odsłonie BMT nie muszę pisać, bo mieliście przyjemność się z nią zapoznać, gdy pojawiła się w pełnej wersji w CDA 07/05. Łączyła niebanalny i bardzo istotny wątek ekonomiczny (choć luźno sprzedany) z radosną przyjemnością płynącą z jazdy kilkunastotonową ciężarówką, z niezłą muzyką country w tle. W drugiej odsłonie **zrezygnowano z większości znamion realizmu**, postawiono za to na bardzo zręcznościową i bezstresową rozrywkę. I spartaczono ciekawy tytuł.

Do roboty

Fabuła jest tyleż prosta, co nieistotna. Wielka Mamuśka trafiła za kraty i zadaniem pociech jest wydostanie jej z więzienia. Aby do tego doszło, należy przekupić ławników, którzy zajmą się sprawą. To zaś wymaga pieniędzy, więc zaprawione w bojach latorośle (a właściwie jedna z nich, wybrana przez gracza) zakasują rękawy, wsiadają do trucka i jadą na handel.

Postacie znamy z poprzedniej części: obleśnego Earla (ze zdecydowanie ułagodzonym wyglądem, poprzednio prezentował się znacznie lepiej, tzn. gorzej), luzaka Rawkusa, pierdołowatego Cletusa i seksowną Bobbie-Sue (jeszcze bardziej plastikową i sztuczną niż ostatnio!). Tak jak poprzednio – wybór ma znaczenie raczej kosmetyczne.

Destrukcja popłaca

Rozgrywkę zubożono o elementy, które – widać – najbardziej irytowały graczy w poprzedniej części. **Nie trzeba już zawracać sobie głowy paliwem i zniszczeniami wozu** (ten w magiczny sposób sam się naprawia), ba, wręcz **należy** rozbijać się po szosach jak to tylko możliwe. Wbrew wszelkiej logice, teraz za jechanie niestaranne, uderzanie innych uczestników ruchu i rozwalanie wszystkiego, co się da, gracz otrzymuje pieniądze! Czego jak czego, ale sensu w tym rozwiązaniu nie widzę za grosz.

Na handel!

Co więc zostało z pierwszej części? Oczywiście najważniejszy element rozgrywki – **znów jeździsz między miastami, przewożąc różne towary**. Wpierw musisz je oczywiście kupić po możliwie najkorzystniejszej cenie, a później, w innym kawałku mapy, sprzedać jak najdrożej. Tym razem nie musisz, tak jak w poprzedniej części, obserwować tabeli ze zmieniającymi się cenami. Przy każdym artykule masz ikonkę informującą o tym, czy warto coś kupić (zdzierstwo, średnia cena, okazja i interes dnia), dodaną pewnie po to, by gracz-matołek nie przemęczył szarych komórek. Do asortymentu dodano też rzeczy nielegalne, których przewożenie grozi kłopotami z policją – oczywiście tylko w przypadku, gdy dasz się złapać, co się właściwie nie zdarza.

Dodatki

Co jakiś czas **gra jest urozmaicana dodatkowymi zleceniami**, o których dowiedzieć się można w jednym z barów. Najczęściej misje te polegają na jeździe różnymi pojazdami (w tym samochodami osobowymi, które modelu jazdy mogą pozazdrościć przerdzewiałym resorakom) i zdemolowaniu określo-

4

GRYWALNOŚĆ		4
VIDEO		8
AUDIO		6

WERDYKT

- \+ grafika
- \+ nie za trudna
- − maleńki obszar gry
- − nielogiczności
- − zupełny brak realizmu

Co ona ma między piersiami?! FUUUJ! Ja rozumiem, że trudno dostępne miejsca nie są łatwe w myciu, ale może jakimś wyciorem?

Próbka wyrafinowanego humoru z gry: kabina Bobbie-Sue. Dziewczyna lubi owoce...

nej liczby „czegoś". Do atrakcji niestandardowych zaliczyć można też obecne gdzieniegdzie kasyno, w którym można zagrać m.in. w oczko.

Kilka km² przestrzeni

Element, który najbardziej mi się podobał w pierwszej części – radosna jazda po szerokich amerykańskich drogach, został w BMT2 maksymalnie zredukowany. Na mapie jest co prawda więcej punktów niż poprzednio, ale cały teren, po którym możemy jeździć, jest **bezsensownie mały**. Pomiędzy dwoma najbardziej skrajnymi miejscami na mapie można przemieścić się **w dwie minuty**. A że gra po kilku godzinach nie zaskakuje niczym nowym, dalsze etapy zabawy polegają tylko na jeżdżeniu po znanych na pamięć drogach i nabijaniu licznika kasy (która jest tu najważniejsza – w grze należy przekupić sześciu sędziów, a ostatni życzą sobie już okrągłych, siedmiocyfrowych kwot...).

Najbardziej nie mogę wybaczyć twórcom tego, że zubożyli swoją grę o elementy, które były naprawdę dobre.

Truckerski tjuning

Pewne rzeczy można również dokupować do swojego trucka. Poza zmienieniem wyglądu **warto przerzucić się na inny rodzaj przyczepy**, który pozwoli przewozić płyny bądź mrożonki – czyli rzeczy, na których można zrobić większe pieniądze niż na kamieniach i czipsach, które kupujemy w początkowym stadium gry. Oprócz tego można też dokupić zabawki do samego ciągnika, m.in. nitro, dzięki któremu prędkość 140 mil na godzinę jest na wyciągnięcie przyczepy.

Szybkie przemieszczanie się między miastami jest o tyle istotne, że przed każdą jazdą można wybrać sobie czas, w którym należy się zmieścić. W sumie to na upartego można wcale nie robić zakupów, bo samo jeżdżenie daje często większe profity.

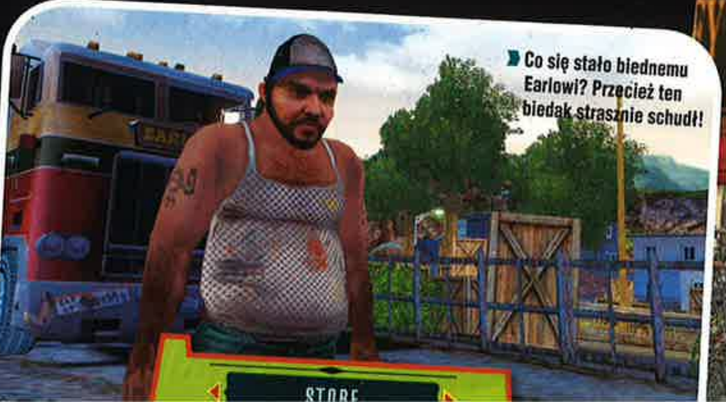
Nowości nie z tej ziemi

Eutechnyx zdawało sobie sprawę, że ich gra jest monotonna, więc przynajmniej trochę się starało, by ją urozmaicić. Stąd też **do znanych z poprzedniej części policji i gangów harleyowców dołączyły inne przeszkadzajki**. Najefektowniejszą z nich jest UFO, które leci nad ciężarówką, a zadaniem gracza jest pozostawać w jego polu rażenia jak najkrócej się da – w przeciwnym razie wstrętni kosmici gotowi są ukraść kawałek cennego ładunku (łasi są zwłaszcza na wieprzowinę, jak zauważyłem). Zdecydowanie mniejszym wyzwaniem jest policja, której wyjątkowo łatwo uciec, i motocykliści, którzy nie atakują w ogóle pierwsi, przez co omijając ich można bezboleśnie uniknąć problemów. Z przeszkadzajek warto wymienić jeszcze lawinę, która lubi stanąć czasem na drodze – uprzedzam, że nie jest łatwo uciec przed wielką kulą śniegową. Oczywiście zderzenie z nią kosztuje jedynie kilka cennych sekund.

Grafika tu nie pasuje

Dla przeciwwagi, żeby nie było, że tylko psioczę, pochwalę oprawę graficzną. **Pojazdy i trasy wyglądają świetnie,** a efekt rozmycia po użyciu nitro jest całkiem miły dla oka. Również napotykanym postaciom nie poszczędzono wieloboków, choć wszystkie wyglądają nieco sztucznie. Oprawa dźwiękowa jest podobna jak poprzednio – mamy kilka stacji radiowych do wyboru, w sumie jednak piosenek jest tylko kilkanaście, co przy osiągach GTA: SA wygląda żałośnie.

Najbardziej nie mogę wybaczyć twórcom tego, że odarli swoją grę z elementów, które były w niej najlepsze – poczucia swobody, które nie opuszczało mnie podczas długich kursów. |**CDA**|


Co się stało biednemu Earlowi? Przecież ten biedak strasznie schudł!

- PRODUCENT: HIP INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: HIP INTERACTIVE
- WWW.CTSPECIALFORCES.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | FROM GBA TO PC

Gra pierwotnie ukazała się na... Game Boy Advance, ale ostatecznie awansowała również na pozostałe konsole i PC. Ewolucja była długa i kosztowna, czas na ocenę tego eksperymentu.

COUNTER TERRORIST SPECIAL FORCES

CT SPECIAL FORCES...

CTSF miało być dystrybuowane na świecie przez Hip Interactive – kanadyjską firmę, która niedawno zbankrutowała. W tej chwili nie ma więc komu sprzedawać kolejnego tytułu z terrorystami w rolach głównych. CTSF nie ma też w planach wydawniczych polskich dystrybutorów. Po kilku dniach walk i bojów na arenie gry nadal trudno mi ocenić, czy to dobrze, czy źle.

W jednym stali domku

Przede wszystkim trzeba sobie powiedzieć, że w grze panów z Asobo/Light & Shadow upchnięto masę motywów, jakie wyeksploatowano w innych grach z rodziny akcji. Nemesis Strike to echo tytułów, takich jak kill.switch, Metal Gear Solid czy Killzone.

Who is who

Raptor i Owl to członkowie elitarnych Antyterrorystycznych Sił Specjalnych. To właśnie tych zawodowców wystawiono przed szereg i to właśnie ich rękami będziesz musiał wydusić ostatnie tchnienie z każdego napotkanego terrorysty. Oczywiście dłonie nie zawsze będą tutaj podstawowym narzędziem reperkusji, bo bywa też tak, że trzeba wgnieść gagatka dosłownie butem w ziemię jak robaka.

Your own raptor :)

Own i Raptor mają do wykonania szereg misji (w sumie **ponad 20**), które ostatecznie zaprowadzą superagentów do ufortyfikowanego centrum Nemesis Organization. Obaj duzi agenci prowadzą swoją wojnę na dwa zupełnie odmienne sposoby. Own to postać inspirowana grą Splinter Cell. Specjalną jego cechą jest także nietypowa zbroja, która sprawia, że agent jest właściwie niewidoczny. **Efekt ten bardzo przypomina kamuflaż Predatora**, jest on więc skuteczny do pewnego stopnia. Jeśli agent nie porusza się wcale lub porusza się bardzo wolno, jest nie do wykrycia, jednak o ile znajdzie się tuż obok przeciwnika lub zacznie biec, kamuflaż mu nie pomoże. Swoją drogą, **efekt ten jest naprawdę znakomity**, wygląda świetnie i daje olbrzymie pole do popisu. (Czyż nie byłoby jednak zabawniej, gdyby zbroję Predatora miał Raptor?) Robi się nieco mniej zabawnie, gdy terroryści też zdobywają podobny sprzęt...

Polerowanie puklerza

Niezależnie od tego, czy korzystamy z kamuflażu Predatora, czy zwykłej zbroi, można błyskawicznie naprawić uszkodzenia osłony (wiadomo, kilka kulek w korpus i już 100% osłony spada do 50%). Jeśli chcesz wyklepać zbroję, aby lśniła jak nowa, trzeba znaleźć się przy skrzynce energetycznej (są porozmieszczane w różnych, często newralgicznych punktach). Można wówczas zaczerpnąć energię prosto z kabli i doprowadzić garniturek do porządku. Ale uwaga, w przypadku specjalnej zbroi a la Predator jej energia cały czas

Brutalna walka o przetrwanie na tle konstelacji Oriona.

Lokacje nie wołają o pomstę do nieba, niektóre są całkiem, całkiem.

Poduszkowiec w ogniu, dramatyczna scena śmierci kilku terrorystów.

Kamuflaż a la Predator, świetny efekt.

Bliskie spotkanie z rakietą.

Mimo że nie jest olśniewający, to na pewno kawałek rzetelnej, dobrej akcji.

Uśmiechnij się, jesteś wewnątrz siebie!

Aby poznać prawdziwe wnętrze Raptora, wystarczy ustawić kamerę pod odpowiednim kątem. Nieco gorzej, gdy ten postanawia nagle obnażyć swoje wnętrze w chwili, gdy staramy się uziemić wielkiego gościa z rakietnicą.

maleje i ostatecznie może spaść nawet do 0. Jeśli wyłączymy kamuflaż, zbroja zmienia się w zwykły pancerz, ale za to nie traci samoistnie swoich właściwości ochronnych. **Bardzo dobrze, że ta wyjątkowo skuteczna osłona ma jednak pewne ograniczenia.** Gdyby ich nie było, gra byłaby za łatwa.

Z czym do ludzi

Podstawowa pukawka Owna to **futurystyczna snajperka D-Gen Z.69-1.** Niezwykle skuteczna i cicha broń pozwala wyeliminować nawet bardzo odległe cele. **Wygląda to pięknie i to aż z dwóch powodów.** Pierwszy to widowiskowy sposób, w jaki goście odchodzą z tego padołu łez. Misje, w których snajperka zbiera największe żniwo, są oczywiście tak skonstruowane, że większość terrorystów siedzi na jakichś wieżach, murach i innych wysokich punktach obserwacyjnych. Kiedy Own zdejmuje takiego delikwenta, nie zawsze jest tak, że gagatek pada na plecy jak kłoda. Bywa, że efektownie przechyli się przez barierkę i poszybuje w kierunku betonu na dole...

Druga rzecz to **kumple denata**, który rozchlapał się przed chwilą na glebie 100 metrów poniżej. Goście nie czekają na swoją czapę, jak to niestety często bywa, lecz od razu starają się ukryć za jakąś stałą przeszkodą, przemieszczają się przykucnięci itd. Ba! Potrafią nawet wystawić rękę z kałachem i puścić serię w kierunku, z którego nadeszła śmiertelna przesyłka. **Wyczekiwanie na dogodną okazję do strzału ma swój smak właśnie dlatego, że przeciwnicy nie czekają na kulkę jak owce na rzeź**, tylko starają się ukryć, podejść z boku i zneutralizować wroga.

Smażone nie tuczy

Koniecznie trzeba jeszcze wspomnieć o innej, oryginalnej pukawce z arsenału Owna. FME v6,4d jako żywo przypomniała mi klasyczną "spawarę" z Quake'a. Aż łza się w oku kręci. Skonstruowana przez niejakiego Nikolaia Fredovitcha broń jednak ma krótszy zasięg od klasyka broni elektrycznej. Mimo to daje wspaniałą, błękitną iskrę, która w mig usmaży każde białko, jakie stanie ci na drodze.

Niebezpieczny dinozaur

Czas na drugiego z gości, który z racji zawodu i osobistych przekonań nigdy nie przybije piątki z brodatym jegomościem w turbanie i pasie z lasek dynamitu. Raptor, bo tak zwie się drugi z agentów CTSF, to facet zdecydowanie bardziej fizyczny, w typie Commando (film z Arnoldem Gubernatorem, jak ktoś nie wie). Już sama ksywa Raptor wiele mówi o metodach jego działania. No, może nie wyrywa żywcem kawałów mięsa z przeciwników, ale ten facet na pewno lubi widok krwi i wzlatujące w górę resztki wrogów. Nasz Rambo nie przebiera w środkach, jego ulubioną bronią są trzy rodzaje wyrzutni rakiet, którymi rozrywa towarzystwo. Co prawda, ma też pod ręką N 15-advanced 2, ale karabin maszynowy w wielkich łapach Raptora wygląda jak zabawka. Nie bądźmy śmieszni!

Co innego taki Frog-511 lub Nical-TGHM. Ten drugi model to rakietnica z celownikiem. Doskonale sprawdza się przy neutralizacji pojazdów, (szczególnie takich, którymi wozi się kilku faciów, dudni "umc, umc", a z okienek wystają zimne łokcie). Jeśli mimo to komuś będzie za mało atrakcji, może użyć jeszcze PAW 81. To już „strzelba na słonie", broń przed którą nawet czołgi czują respekt..

Misja specjalna

Misje przygotowane pod Raptora mają nieco inną melodię. Przede wszystkim przeciwników jest bardzo dużo i bardziej zdesperowanych. Większa różnorodność uzbrojenia u wrogów, również cięższa broń, to nie jedyna przeszkoda. Pojawiają się także latające roboty wyposażone w karabiny maszynowe. Klucz takich robotów na niebie zwiastuje zazwyczaj spore kłopoty. Kiedy robi się naprawdę gorąco, można posłużyć się granatami. Tych jest kilka rodzajów: od dymnych po świetlne. Jest też jeden nietypowy typ – granaty, które wytwarzają silne pole magnetyczne.

Do czego służy taka zabawka? Bywa, że na drodze hero znajduje się przeszkoda, której nie może ominąć. Zazwyczaj są to jakieś wielkie metalowe skrzynie i pudła. Celnie rzucony w pobliżu granat magnetyczny dosłownie odrywa przedmioty od podłoża, przyciąga je w stronę, gdzie urządzenie zostało uruchomione. Tu mała dygresja: szkoda, że nie można tym samym sposobem wyrwać broni z ręki przeciwnika...

W grze nie zabraknie możliwości wykorzystywania pojazdów (nawet uzbrojonych poduszkowców).

Różności

Misje i zadania to klasyki w rodzaju *search & destroy* czy *rescue*... (tu wpisz sobie dowolną liczbę zakładników). Cieka-

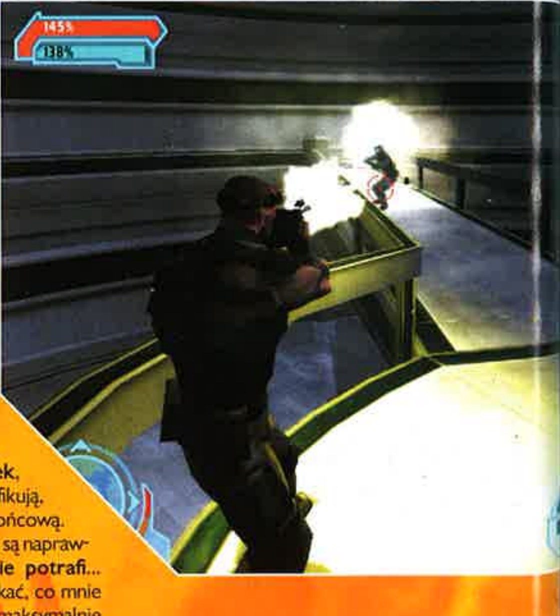
Tytuły dwa

CT Special Forces: Fire For Effect oraz CT Special Forces: Nemesis Strike – to dwa tytuły, pod jakimi występuje ta gra, w zależności od tego, czy trafiła na rynek europejski lub amerykański.

Zmasowany ogień natrafił na beczkę z substancją łatwopalną.

Wielkie dzięki za możliwość strzelania przez drzwi i szyby!

Niekiedy swobodne spadanie urozmaicają rakiety wrogów.



Nemesis Strike to echo tytułów, takich jak kill.switch, Metal Gear Solid czy Killzone.

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	6

WERDYKT

- \+ oryginalny tryb free fall
- \+ bardzo dużo ciekawej broni
- \+ świetne efekty wybuchów i fali uderzeniowej
- \+ zadowalające AI
- \+ interesujący tryb kamuflażu a la Predator

- \- brak save game podczas misji
- \- przeciętne filmiki
- \- brak wyrazistej atmosfery
- \- liniowy scenariusz
- \- nie można biegać i skakać

wostką i nowością są natomiast **krótkie epizody**, które nazwano *free fall*. Wygląda to tak, że bohater wyskakuje z samolotu i przez ładne cztery, pięć tysięcy metrów swobodnie sobie spada. Aby nie było tak zupełnie sielankowo, co pewien czas dosłownie zlatują się na niego przeciwnicy. Starają się ustrzelić naszego ptaszka *(nie, to nie o tym myślałem, świntuchy!)* a jeśli się im uda, nawet zderzyć się z nim i udusić go w locie.

Wbrew pozorom to dość trudne misje (jest ich całkiem sporo, również w nocy), bo radar niewiele tu pomaga i po prostu trudno zlokalizować wroga. Zanim to się stanie, hero zdąży zawsze już nieźle oberwać. **Wrażenie prędkości podczas spadania jest niezłe, chociaż nie perfekcyjne.** Możemy również robić fikołki w powietrzu, a także starać się umknąć wrogom, zmieniając styl spadania na pozycje a la Superman. Ciekawe, że są również misje, w których niebezpieczeństwo nie spada agentowi z góry na kark. Bywa, że tam w dole wiedzą już o jego przybyciu i wysyłają mu na spotkanie kilka setek rakiet. Zabawa polega wówczas na unikaniu i rozwalaniu pocisków. Nie jest lekko.

Efekty detonacji i wybuchów są bardzo dobre. Nie tylko dzięki temu, że wrogowie wysoko wzlatują w niebo, by po chwili ciężko przywalić w beton. Do tego dochodzi jeszcze fala ognia i świetnie zrobiony podmuch uderzeniowy (efekt drgającego powietrza).

Miało być tak pięknie

...Wszystko pięknie, ślicznie, ale niestety **gra ma trochę irytujących bugów i niedoróbek**, które co prawda jej nie dyskwalifikują, ale znacznie obniżają ocenę końcową. Przede wszystkim niektóre mapy są naprawdę rozległe, a **nasz bohater nie potrafi... biegać**. Nie potrafi również skakać, co mnie zawsze irytuje w grach, bo jest maksymalnie nienaturalne.

Inna rzecz to **sposób zapisu gry**, który oparty jest o **system checkpointów**. Rozmieszczono je zbyt rzadko. Oznacza to, że jeśli przypadkiem powinie ci się noga, trzeba przejść jeszcze raz duży fragment misji. Niekiedy jeszcze raz i jeszcze raz. To frustrujące. Dodatkowo jeśli przechodziłeś jakąś dużą misję, która zajęła ci – powiedzmy – z 40 minut, mimo że kilka checkpointów jest już zaliczone, w przypadku gdy przerwiesz misję, będzie trzeba zaczynać ją od początku. **Save game jest tylko po zakończeniu misji, a te są naprawdę duże i często wieloetapowe.** Nie rozumiem, dlaczego nie można było zrobić save'a gry podczas rozgrywki lub nawet autosave'a w kilku miejscach?

Jeszcze jeden drobiazg – dotyczy głosów postaci. O ile podkład muzyczny i dźwiękowy jest bez zarzutu, **lektorzy chyba urwali się z choinki**, ale dopiero w okolicy czerwca. No, bo co mamy myśleć, kiedy agent wymachuje bronią i ewidentnie grozi jakiemuś jegomościowi, a wykrzykuje swoje groźby głosem, jakby właśnie grymasił na smak jajka na miękko, że lekko wystygło. Na szczęście takich momentów, w których ewidentnie ktoś czytał z kartki i nie spojrzał nawet, jak wygląda sytuacja na ekranie, jest kilka, a nie kilkadziesiąt.

Słowo na niedzielę

CT Special Forces: Nemesis Strike nie jest produktem wybitnym, ale nie można też powiedzieć, że nadaje się tylko na podstawkę do piwa. Mimo że nie jest olśniewający, **to na pewno kawałek rzetelnej, dobrej akcji**, która dobrze się prezentuje, ma w miarę spójną fabułę i sporą grywalność.

Jeśli jednak miałbym wybierać pomiędzy CTSF a np. kill.switchem, zdecydowanie opowiedziałbym się za tym drugim tytułem. W CTSF po prostu **brakuje nieco tego nieuchwytnego klimatu, który sprawia, że czujesz, jak rośnie ci ciśnienie, a palce nerwowo przebierają na klawiszach. |CDA|**

Walka wręcz ma mały babol, nie można ogłuszyć wroga.

D-Link®
Building Networks for People
www.DLINK.pl
NIE KABLUJ
D-Link DSL-G604T
• modem ADSL, ruter, firewall i punkt dostępowy Wi-Fi w jednym
• rozdziela jedno łącze internetowe na wiele komputerów (np. „Neo+")
• połączenia bezprzewodowe o szybkości 54 Mb/s
• bezpieczna praca w środowisku bezprzewodowym
• cztery porty Fast Ethernet
• intuicyjna instalacja i konfiguracja
Uwaga: D-Link odpowiada za nową jakość w komunikacji.
Pamiętaj – używanie sprzętu bezprzewodowego powoduje wyzwolenie od plątaniny kabli i daleko posuniętą wolność osobistą. Wybór należy do Ciebie!
Weź D-Linka i nie kabluj!
Komputronik.pl
merlin.pl
emarket
www.emarket.pl

PRODUCENT: WARGAMING.NET
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER
WWW.DOMINATION-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB, Z SHADERAMI

ALLOR | ...BO SZACHY BYŁY ZA PROSTE

DOMINATION

Dawno, dawno temu określenie „gry strategiczne" stosowano zamiennie z „turówkami". Ale to przeszłość. Obecnie królują RTS-y, będące zresztą, obok sieciowych FPS-ów, atutem pozwalającym wygrać grom PC w starciu z tytułami konsolowymi. Turówki jednak póki co nie umarły, czego Domination jest najlepszym przykładem.

Z czym się te turowe strategie je? Najbliższe są tak klasycznym grom jak... szachy. Takie z trzydziestoma dwoma pionkami o dziwnych kształtach i dwukolorową planszą osiem na osiem. Drewnianą. Co, już zaczynacie ziewać? Spoko, mimo że Domination trochę z nimi wspólnego ma, jeśli chodzi o grywalność, nie ma go co do szachów porównywać – zupełnie nie ta liga. Zamiast wieży czy skoczka mamy w końcu wyrzutnie rakiet, okręty podwodne i bombowce!

Na początku był...

Dla kogoś z turówkami niezbyt obeznanego pierwsze kroki stawiane w grze zbyt proste jednak nie są. Trzeba się choćby zaznajomić z takimi heksami, o jakich nawet szachiści pojęcia mieć nie muszą. Ale bez obaw, bo te groźnie brzmiące potworki to zwykłe sześciokąty, z których składa się teren gry. Ot, taki odpowiednik kwadratów z szachów, tyle że mający nad nimi przewagę „naturalności". Heksy to w końcu prawie okręgi i w każdym kierunku jest równie daleko, nie ma więc potrzeby wprowadzania jakichś magicznych zasad rządzących ruchami po ukosie.

Drugim elementem, do którego trzeba się przyzwyczaić, są tury. W szachach sprowadzają się one do tego, że gracze wykonują na przemian po jednym ruchu, tutaj jest to jednak nieco bardziej skomplikowane. Ruszać się można bowiem wszystkimi swoimi jednostkami, na dokładkę strzelając, ładując je na transportowce i kupując nowe. Brzmi to skomplikowanie, ale bez obaw. Jest odpowiedni samouczek, a podział tur na poszczególne fazy (bo kupuje się w innej fazie niż walczy) jest bardzo sensowny. W każdej chwili można też swoje ruchy cofnąć, ba, jest nawet cudo nazwane „automatycznym Undo", dzięki któremu można cofnąć tylko jeden z wykonanych ruchów.

Bo szachy były za proste...

Mniej zaawansowani docenią zresztą jeszcze jedną bardzo przydatną opcję – **poziomy trudności**. Niby nie ma się nad czym rozpisywać, ale rozpoczęcie gry na normalu może być doświadczeniem mocno podłamującym, że o hardzie nie wspomnę (a w jednym z trybów gry – World War – jest jeszcze Impossible!). Na Easy też banalnie nie jest, ale przynajmniej mózg się nie gotuje. Prawda jest taka, że **miłośnicy RTS-ów muszą sobie w dość szybkim tempie przyswoić, że w Domination wygrać można jedynie wtedy, gdy zacznie się planować każdy, nawet najmniejszy ruch**, bo tutaj nic nie można pozostawić przypadkowi.

W przeciwieństwie do RTS-ów nie ma tutaj czegoś takiego jak „czynniki losowe". **Dany typ jednostki zadaje zawsze takie same obrażenia i ma taki sam pancerz** – co do punktu. Podobnie ma się sprawa z ruchem, w dodatku nie istnieje problem ze znalezieniem przez komputer optymalnej trasy. Wszystkim zarządzamy sami i jeśli coś nie wyjdzie, tylko siebie możemy za to winić. Wprawdzie na niższych poziomach trudności można mieć jeszcze nadzieję na to, że wróg popełni jakiś błąd, ale... w praktyce nie będzie zbyt agresywny. Bo błąd to on co najwyżej wykorzysta. Nasz. (Dobra, niech będzie, że na Relaxed jakieś tam drobne błędy popełniać jednak można, ale – podobnie jak Extreme – ten poziom trudności dostępny jest tylko w World War.)

I choć wydaje się to wszystko niezbyt zachęcające, przejście samouczka wystarczy, by sobie pod-

DOMINATION

Tryby single'a

Scenariusze
Dwadzieścia zadań przygotowanych przez twórców. Wybierasz jedno z nich, ustalasz poziom trudności oraz stronę i hajda na wroga.

Kampanie
Dwie, ale za to dość długie: po 16 i 14 misji. Wybierasz stronę, poziom trudności i poza kupą taktycznych łamigłówek raczony jesteś nieco śmieszną fabułą. Polecam zaraz po treningu!

Kariera
Coś jak kampania, ale wybierasz wizerunek, potem zdolności swojego bohatera, zaś po wygranej bitwie dodajesz nowe.

Atak
Cztery misje specjalne (1 dla PL, 3 dla FNU), w których po ustaleniu poziomu trudności wybieramy siły desantowe, a następnie w zadanej liczbie tur zdobywamy wyznaczone cele.

Wojna światowa
Dziesięć planet do wyboru, dwie strony, pięć poziomów trudności i parę dodatkowych opcji wpływających na rozgrywkę (np. liczba tajnych sprzymierzeńców) – znudzi się dopiero po paru miesiącach, bo każda rozgrywka jest inna!

stawowe nawyki wyrobić. A jeśli zaczniemy potem jedną z dwóch długich kampanii, bez większych zgrzytów będziemy mogli swoje talenty dowódcze rozwijać. Oczywiście może się zdarzyć, że do niektórych misji będziemy podchodzili kilka razy, zanim uda się nam wypracować taktykę zapewniającą powodzenie, ale tylko raz zdarzyło mi się z tego powodu rzucać mięsem.

Państwa-miasta

U podstaw warstwy strategicznej w trybie World War (a także w kampanii, o ile akurat twórcy zbytnio nie namieszali) leży koncepcja państw-miast, na które podzielone zostały mapy. Mogą one należeć do jednej ze stron konfliktu, być ich tajnymi sprzymierzeńcami lub pozostawać neutralne. Jeśli należą do stron konfliktu, co turę dysponują pewnym budżetem, który można przeznaczyć na zakup nowych jednostek (ale nie ma ogólnej kasy ani transferu gotówki między państwami) lub odłożyć na później. Nawet bogate państwo ma co turę tylko 4 kredyty (o ile w jego granicach nie ma ani jednego wroga), a tyle kosztuje jeden mech, który wcale najdroższy nie jest. W dodatku kasę dostajemy tylko przez kilka tur, więc bez podboju państw neutralnych za dużo nie zdziałamy.

Państwa neutralne są... po prostu neutralne i dopóki nikt ich nie zaatakuje, niczego nie robią. Jednak w momencie ataku jednej ze stron przyłączają się automatycznie do drugiej i wystawiają partyzantów. Aby przejąć kontrolę nad państwem neutralnym, nie wystarczy więc tylko przekroczyć jego granicy, trzeba jeszcze pokonać partyzantów i zdobyć stolicę.

Żeby jednak nie było zbyt prosto, są jeszcze **tajni sprzymierzeńcy**. Dla przeciwnika wyglądają jak państwo neutralne, ale na początku tury można ich odtajnić. Wystawiają wtedy swoją armię i z niegroźnego państwa neutralnego na mapie pojawia się nagle nowe niebezpieczeństwo. Ba, tajna armia zostaje również wystawiona, gdy zaatakowane państwo neutralne okaże się takim sprzymierzeńcem, dzięki czemu także w warstwie strategicznej trzeba tutaj bardzo dobrze główkować.

Dwa, trzy, szesnaście...

...czyli po rozszyfrowaniu: o dwóch stronach i szesnastu jednostkach. W przeciwieństwie do Massive Assault, który był poprzednikiem Domination, **jednostki wreszcie różnią się nie tylko wyglądem**. Przynajmniej niektóre, bo faktem jest, że unikatowe są tylko trzy jednostki każdej ze stron (pozostałe to tylko inne opakowanie), ale to wystarczy, by wymusić inne rozwiązania taktyczne. FNU (ci dobrzy) dzięki platformom bojowym i helikopterom szturmowym są bardziej mobilni, a dzięki okrętom podwodnym groźniejsi dla wrogich lotniskowców. PL (źli) mają za to dwie jednostki o potężnym pancerzu i uzbrojeniu oraz helikoptery transportowe, wspaniale nadające się do akcji małych sił na tyłach wroga.

Co jednak w tym wszystkim najważniejsze – zarówno jednostki, jak i strony są **perfekcyjnie wręcz zbalansowane**. Perfekcyjnie! Niezależnie od tego, którą stronę wybierzemy – i tak będziemy musieli się napocić, by wygrać, ale za to jaką ma się satysfakcję, gdy wszystko idzie po naszej myśli!

Multi i dodatki

Na zabawie solo oczywiście się nie kończy. Z żywym przeciwnikiem można grać zarówno po LAN-ie (widzi się wtedy ruchy przeciwnika, by się nie zanudzić; zresztą żadnej mgły, jak na kuzyna szachów przystało, w żadnym trybie nie ma, również w Single'u) na jednym komputerze, wykonując ruchy na zmianę, oraz przez Internet, za pośrednictwem centralnego serwera. Ta ostatnia opcja jest o tyle fajna, że po wykonaniu ruchu przesyła się go na serwer, a następnie można się zająć czymś innym, choćby ściągnięciem ruchów przeciwników z innych, prowadzonych w tym samym czasie gier. Nie ma tutaj takiej presji czasowej jak w pozostałych trybach multi, można się więc równie dobrze bawić mając do dyspozycji tylko parę minut, jak i parę godzin dziennie. Jedyny problem to **konieczność płacenia za tę przyjemność po pierwszych 120 dniach**, ale jest to okres wystarczający, by już wiedzieć, czy nas to bawi.

Jeśli chodzi o inne dodatki, takie jak grafika, muzyka czy fabuła towarzysząca kampanii, najważniejsze jest to, że nie przeszkadza to w grze. Ba, **grafika jest nawet całkiem ładna**, choć gra lubi poskakać, jeśli za dużo na ekranie widać. Muzyka i odgłosy też poziom trzymają i wojskowy klimat mają. Najgorzej jest z kwestiami mówionymi, które są czasami dość... nietypowe, ale to wina nieco dziwnej fabuły.

Pionki czy bombowce?

Podchwytliwe, prawda? Ale choć bombowce są tu mocno ograniczone (po szczegóły odsyłam do samouczka i instrukcji), w ostatecznym rozrachunku największą zaletą Domination jest jego niesamowita grywalność. Jeśli lubisz główkować, będziesz zachwycony! Fakt, że ma jeszcze drobne błędy (w jednym z trybów regularnie się wieszała, ale patch w drodze), ale gdy czytacie te słowa, powinny być już historią.

Zresztą nawet z nimi grało mi się super (automatyczny save jest, więc traci się co najwyżej ostatnią rundę), bez nich będzie więc już w ogóle odlot! **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ mnóstwo rzeczy do single'a
- ⊕ trzy poziomy trudności
- ⊕ przemyślane zasady
- ⊕ grywalność!!!

- ⊖ duże wymagania sprzętowe
- ⊖ multi płatny po 120 dniach

PRODUCENT: LEGACY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: LEGACY INTERACTIVE

WWW.ERGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Life & Death

Grafika CGA, za to grywalność na najwyższym poziomie!

Za najlepszą grę „lekarską" do dziś uważa się wydaną w 1988 roku produkcję zatytułowaną Life & Death. Była to pozycja, w której po zdiagnozowaniu pacjenta samodzielnie przeprowadzałeś operację na jego organizmie (dokładniej jamie brzusznej). Druga część Life & Death pozwalała się dostać do... mózgu!

HUT SĘDZIMIR | DOKTOR LUBICZ W USA!

ER™

Niestety przyszło nam żyć w kraju, w którym nawet służba zdrowia – tak jak zresztą niemal wszystko – kojarzy się głównie albo z aferami i łapówkarstwem, albo z brakiem pieniędzy na prowadzenie podstawowej działalności.

Panie, taką jesień mamy tego lata...

Z tego powodu gra, której akcja dzieje się w szpitalu, a jej głównym bohaterem jest młody, początkujący stażysta, pewnie mało komu wyda się interesująca. A szkoda, bo to zaskakująco ciekawa produkcja, która wciągnęła mnie na dużo dłużej, niż początkowo oczekiwałem.

Erka

Wszyscy ci, którzy często oglądają telewizję, być może skojarzyli już tytuł gry i jej logo ze znanym amerykańskim serialem telewizyjnym, który w Polsce emitowany był pod tytułem „Ostry dyżur". Opowiadał o zawodowych i życiowych perypetiach lekarzy ze szpitala County General w Chicago. Obecnie telewizja NBC emituje serial już 11 sezon i choć nie gra w nim już „twarz" pierwszych odcinków, ulubieniec pielęgniarek George Clooney, wciąż radzi sobie świetnie – wyświetlany jest w najlepszym czasie antenowym, a aktorzy pojawiający się w nim obecnie to w USA prawdziwe gwiazdy. Na pierwotnym, amerykańskim rynku gra może więc liczyć na spore grono potencjalnych nabywców, niezależnie od jej poziomu. Dużo trudniej będzie jej zainteresować graczy, którzy nie są wiernymi telewidzami. Na szczęście ER to więcej niż tylko znany tytuł i zaangażowanie głosów popularnych aktorów.

Podgląd z kamer przemysłowych pozwala śledzić, co dzieje się w całym szpitalu.

Siostro, skalpel!

ER to produkcja plasująca się gdzieś między The Sims a... Diablo. OK, troszeczkę żartowałem, chodzi jednak o to, że tworząc w grze bohatera określasz punktowo pewne jego cechy, które potem, wraz z kolejnymi udanymi zabiegami, rozwijają się jak w prawdziwej grze RPG. Parametry, o jakich mowa, podzielone są na dwie grupy. Pierwsza z nich to naturalne predyspozycje kierowanej przez ciebie postaci, czyli inteligencja, zręczność, wytrzymałość oraz urok osobisty. Na te cechy rozdzielasz pewną pulę punktów na początku zabawy, później pozostają już one niezmienne. Zmienia się natomiast druga grupa parametrów, tym razem opisujących twoje umiejętności czysto lekarskie, dokładniej sześć medycznych specjalności, takich jak chirurgia ogólna, pediatria, ortopedia, kardiologia, neurochirurgia i toksykologia. Dodatkowo określasz również wygląd swojego stażysty i... rozpoczynasz pierwszy dzień w County General!

Izba przyjęć

Gra podzielona jest na kilkanaście epizodów-odcinków serialu, z których każdy trwa 48 godzin czasu gry (jedna doba czasu gry to plus minus godzina czasu rzeczywistego). W każdym z epizodów dzieje się coś niezwykłego – ma miejsce jakieś wydarzenie zaplanowane przez twórców gry (wizytacja w szpitalu, wypadek na autostradzie itd.). Mimo to większą część czasu poświęconego na zabawę spędza się na czynnościach standardowych i niestety niemal identycznych w każdym z epizodów. Jako stażysta przyjmujesz pacjentów w izbie przyjęć, starasz się ocenić, co im dolega, kierujesz do łóżek, a następnie albo sam dokonujesz zabiegu, albo przekazujesz sprawę bardziej doświadczonemu lekarzowi. Wszystko to czynności dość mechaniczne.

Jedno kliknięcie pacjenta pozwala zobaczyć, co jest z nim nie tak. Na ekranie pojawia się wtedy ikonka symbolizująca rodzaj medycznej specjalności niezbędnej do wyleczenia

Przy pacjentach ze skomplikowanymi przypadłościami chciałoby się bardziej interaktywnie „pogmerać". Niestety cała zabawa to ledwie kilka kliknięć.

Musiał być ostry bal...

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- + nieoczekiwane elementy RPG
- + mimo powtarzalnych zadań duża grywalność
- + rozbudowane interakcje z pracownikami szpitala
- − kilka obiecujących, a niewykorzystanych możliwości
- − tylko jeden tryb gry

ER

chorego oraz określony liczbowo stopień złożoności schorzenia czy obrażeń. Jeśli twoja postać ma „wartość" danej specjalności na poziomie co najmniej równym ze stopniem komplikacji, możesz śmiało leczyć – a to znów tylko jedno kliknięcie.

Chirurgiczne rękawiczki

To na pewno największa wada gry. Niezależnie od tego, czy leczysz złamaną nogę, czy wylew krwi do mózgu – cała zabawa to ledwie kilka kliknięć. Oczywiście sprawdzałoby się to w przypadku prostych zabiegów, ale przy pacjentach z przypadłościami ocenianymi przez program jako skomplikowane chciałoby się jednak „pogmerać" bardziej interaktywnie. Tę słabość gra równoważy rozwinięciem elementów RPG. Dla przykładu wyleczeni pacjenci chętnie zostawiają lekarzom różnego rodzaju „bonusy", które można potem wykorzystać przy leczeniu kolejnych pacjentów. Ponadto rozwijając umiejętności lekarskie zyskujesz różnego rodzaju umiejętności dodatkowe (z ang. perki), które także podnoszą twoją biegłość w pewnych konkretnie określonych sytuacjach.

Lekarze i pielęgniarki

Musisz też pamiętać o rzeczach, takich jak zmęczenie, higiena czy nawet „jasność umysłu", od czasu do czasu pozwalając sobie na drzemkę, myjąc dłonie lub biorąc prysznic czy uczęszczając na siłownię. To zbliża grę do The Sims, podobnie zresztą jak rozbudowana interakcja z innymi pracownikami szpitala. Możesz z nimi rozmawiać, zaprzyjaźniać się, a nawet flirtować!

Co dziwne, rozmowy i interakcje z pracownikami County General nie mają tak dużego wpływu na rozgrywkę, jak można by oczekiwać po stopniu ich rozbudowania. Tylko w kilku epizodach stawiane przed tobą zadania mają związek z wątkiem „towarzyskim", a przez większą część zabawy możesz o nim zupełnie zapomnieć. To stracona szansa!

Koniec dyżuru

Mimo niewykorzystanych okazji i powtarzalności lekarskich działań, ER skutecznie kradnie wolny czas. Porównanie do Diablo nie było jednak takie złe. Czynności, jakie wykonujesz, są proste i krótkotrwałe, ale od razu procentują – buźka pacjenta na ekranie staje się uśmiechnięta, a ty zyskujesz trochę punktów doświadczenia. To wciąga. Tym bardziej że interfejs, choć nietypowy, współpracuje z graczem, a grafika, mimo że dość stonowana, jest miła dla oka. ER to żaden przebój, ale można w tę produkcję śmiało zagrać. Nawet wtedy, kiedy nie wiesz, kim jest George Clooney (bo i tak go w grze nie ma), a w normalnym życiu służbę zdrowia omijasz szerokim łukiem. |CDA|

Tabloid TYCOON

QN`IK | ZNAKOMITY POMYSŁ!

- PRODUCENT: BLACK LANTERN STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
- WWW.BLACKLANTERNSTUDIOS.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

GDY W REDAKCJI POJAWIA SIĘ GRA ZE SŁOWEM „TYCOON" W NAZWIE, ZAPADA MILCZENIE. GEMA OPANOWUJE WTEDY ODRUCH WYMIOTNY, ALLOR NIC NIE WIDZI, BO GRA W WARCRAFTA, RESZTA EKIPY CHOWA SIĘ ZA FIRANKĘ*, A MAC ABRA ROZGLĄDA SIĘ Z MINĄ DOWÓDCY PLUTONU EGZEKUCYJNEGO.

NIC DZIWNEGO,

że większość gier z tego gatunku przez ostatnie miesiące po prostu trafiała do szuflady z napisem: „wykorzystać tylko w razie klęski nieurodzaju". Z Tabloid Tycoonem było jednak zupełnie inaczej. Gra wzbudziła spore zainteresowanie w redakcji – ze względu na pierwszy człon nazwy. Co jak co, ale prowadzenie własnej bulwarówki/brukowca/szmatławca (wedle woli) to doskonały temat na grę ekonomiczną. Któżby nie chciał powtórzyć sukcesu Bilda (największej gazety w Europie – o ile pamiętam, ma jakieś 5 mln nakładu)?

Pozyskiwanie materiałów – nie ma co zlecać trudniejszych tekstów amatorom.

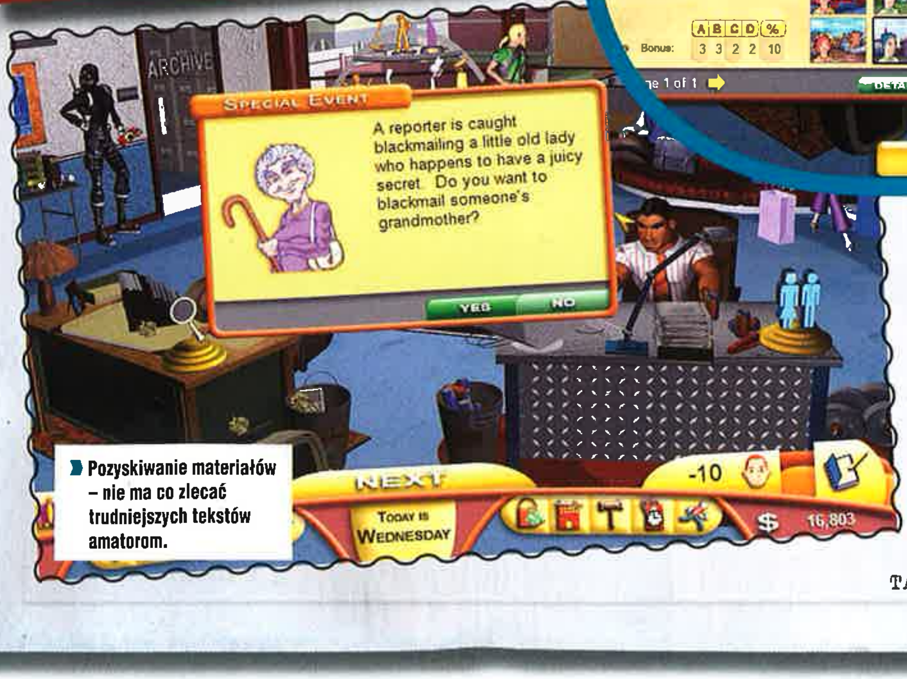
NIE LEKCEWAŻ MOCY FAKTÓW

Branżową tajemnicą poliszynela jest, że aby zrobić dobrego szmatławca dla motłochu, trzeba być nie lada inteligentnym profesjonalistą w mieszaniu ludziom w głowach. Cóż z tego, że bardziej wyrobieni czytelnicy na widok takiej gazety obracają się z niesmakiem. Tu chodzi tylko o sprzedaż, a pod tym względem żaden przedstawiciel „poważnej" prasy z tabloidami łatwo nie wygra. Ale jest i druga strona medalu. Prasa bulwarowa jest z reguły tania, często jej cena ledwo zwraca koszty poniesione na druk i pozyskiwanie materiałów. **Na czym więc zarabiają? Oczywiście – na reklamach**, których mają dużo i które niejednokrotnie „udają" materiały redakcyjne (polecam reklamy pewnego dyskontu spożywczego w polskich tabloidach).

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Po prostu chcę uzmysłowić, że tworzenie „szmatławca" wymaga niemałego kunsztu. Oprócz samej trudnej sztuki pozyskiwania ciekawych tekstów redaktor naczelny ma na głowie masę innych spraw, które są idealnym materiałem na oryginalną i niezwykle przy tym złożoną grę. Grę, którą Tabloid Tycoon niestety nie jest.

Liczba opcji konfiguracyjnych jest niestety bardzo mała.

CZEGO W GRZE BRAKUJE? OCZYWIŚCIE: GOŁEJ BABY™! KTO TO WIDZIAŁ BRUKOWCA BEZ GOŁEJ BABY™?



Pozyskiwanie materiałów – nie ma co zlecać trudniejszych tekstów amatorom.

Do metra nie zejdziesz

W produkcji Black Lantern wszystko jest uproszczone do maksimum. Zarządzasz jedynie redakcją i sprawami bezpośrednio ją dotyczącymi, które trudno jest w efektowny sposób wizualizować. Do tego gracz, z maleńkimi i krótkotrwałymi wyjątkami, nie wyściubi nosa za redakcję przez całą grę.

TABLOID TYCOON 267 - IMIENINY: ELDA

TABLOID TYCOON

SKOMPILUJ SUPERTEKST

Gra oferuje cztery tryby: trening, w którym poznać można prawie wszystkie sekrety interfejsu, swobodną grę, w której prowadzisz gazetę bez żadnych wytycznych, scenariusze, w których musisz zrealizować konkretne zadania, oraz przedsiębiorstwo, w którym masz wyznaczony szereg punktów do zrealizowania w długofalowej strategii. Niezależnie od trybu gry, zawsze musisz na początku wybrać nazwę i logo gazety (tego ostatniego niestety nie możesz zaprojektować samodzielnie). Później zatrudniasz fotografów i reporterów, którym przydzielasz tematy. Treść samych artykułów generowana jest automatycznie, ty możesz jedynie zmieniać kilka słów, które w nich padną. Czasem, gdy się wczytać w publikowane materiały, można się szeroko uśmiechnąć – autorzy mieli zapędy do absurdalnego humoru.

A MNIE SIĘ TA GRA PODOBA!

Jola (26 lat) nie ma nic wspólnego z Tabloid Tycoon (tak naprawdę ma inaczej na imię i jest tancerką). Ale któż to widział recenzję gry o tabloidzie bez (prawie) Gołej Baby™?

Niesprawdzone fakty

Pisanie prawdy popłaca!

Tematy na artykuły różnią się trudnością i szeregiem parametrów, z których szczególnie ważnym jest stopień sprawdzenia informacji. Jeśli nie jest on zbyt wysoki, istnieje duże ryzyko, że po publikacji dostaniesz pozew sądowy... I tu zaczynają się najciekawsze elementy gry, czyli rzeczy, z którymi rzeczywiście zmagać się muszą tabloidy. W przypadku pozwów nie jest najgorzej – przy każdym masz procentową szansę na wygraną w sądzie, poza tym możesz pójść na ugodę lub opublikować przeprosiny. Możesz również negocjować – jeśli porozmawiasz umiejętnie (na co dobrze działają niekiedy komplementy lub groźby skierowane w oponenta), konieczna do zapłaty kwota może spaść nawet o połowę.

Ekspresowy materiał

Jako właściciel gazety masz również wiele innych pól manewru. Możesz np. nabyć artykuł od wolnego strzelca, co jest co prawda drogie, ale dość wygodne. Nie zabrakło również sklepu, w którym można kupować materiały dla paparazzich (szybki motor, podsłuchy etc.). Ciekawą opcją jest również możliwość skorzystania z mrocznej postaci czającej się z boku redakcji, której możesz zlecać nielegalne zadania uprzykrzające życie przeciwnikom (konkurujesz z czterema innymi gazetami).

Obraz przedsiębiorstwa

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, możliwości są niewielkie. Możesz rozbudować redakcję i powiększyć tabloid. Zaczynasz z gazetą dwustronicową (sic!), maksymalnie może się ona rozrosnąć do dziesięciu stron. Przy czym już cztery nie są łatwe do zapełnienia, gdyż na każdą wchodzą dwa materiały redakcyjne, których pozyskanie nie jest wcale łatwe. Nie masz niestety najmniejszego wpływu na format, ułożenie tekstów, wielkość zdjęć i masę innych niezwykle istotnych w tabloidach kwestii. Po wydrukowaniu gazety możesz ją sobie przejrzeć i zapoznać się ze statystykami sprzedaży – twoimi i konkurencji.

Takie gazety generuje gra. Strasznie one biedne, w dodatku ze świecą szukać w nich jakiejś Gołej Baby™.

FAKTYCZNE BRAKI

Na tym oczywiście opcje gry się nie kończą, nie chcę jednak zalewać tych stron zbyt dużą liczbą niepotrzebnych szczegółów. Zamiast tego chciałbym się wytłumaczyć, czemu ta gra nie spełniła moich oczekiwań. Czego w niej brakuje? No oczywiście: Gołej Baby™! Kto to widział tabloid bez przewijającej się co wydanie jakiejś „Marioli" w stroju topless?...

No dobrze, żarty na bok. Jak wspomniałem powyżej, brakuje mi w grze zabawy formą, tytułami i emocjami. Może mam za duże wymagania, ale chciałbym, by ta gra bawiąc, jednocześnie uczyła sztuczek socjotechnicznych, które są nagminnie wykorzystywane w tabloidach. Pominięto też zupełnie kwestię reklam. Oczywiście danie graczowi wpływu na modyfikowanie „jedynki" (pierwszej strony), ustalanie kontrowersyjności materiałów i dobieranie jak najmocniejszych tytułów wiązałoby się niewątpliwie z kupą roboty nad mechaniką gry. I kupą kasy, którą trzeba było na to wydać. Producenci gry postanowili zatem, że po prostu dadzą graczowi samą kupę.

Aby uniknąć sprawy sądowej, można się dogadać...

Ekspresowe podsumowanie

TT to gra prosta i dość przyjemna, o ile nie spodziewasz się po niej oszałamiającej oprawy audio-wizualnej. Jej czar i magnetyzm (niezbyt wielkie, ale jednak na tyle duże, że spędziłem z grą kilka ładnych godzin bez grymasu znudzenia na twarzy) polegają tylko na całkowicie nowym i prostym pomyśle. Niestety na jego realizacji już nie. |CDA|

5

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 2
AUDIO 4

WERDYKT

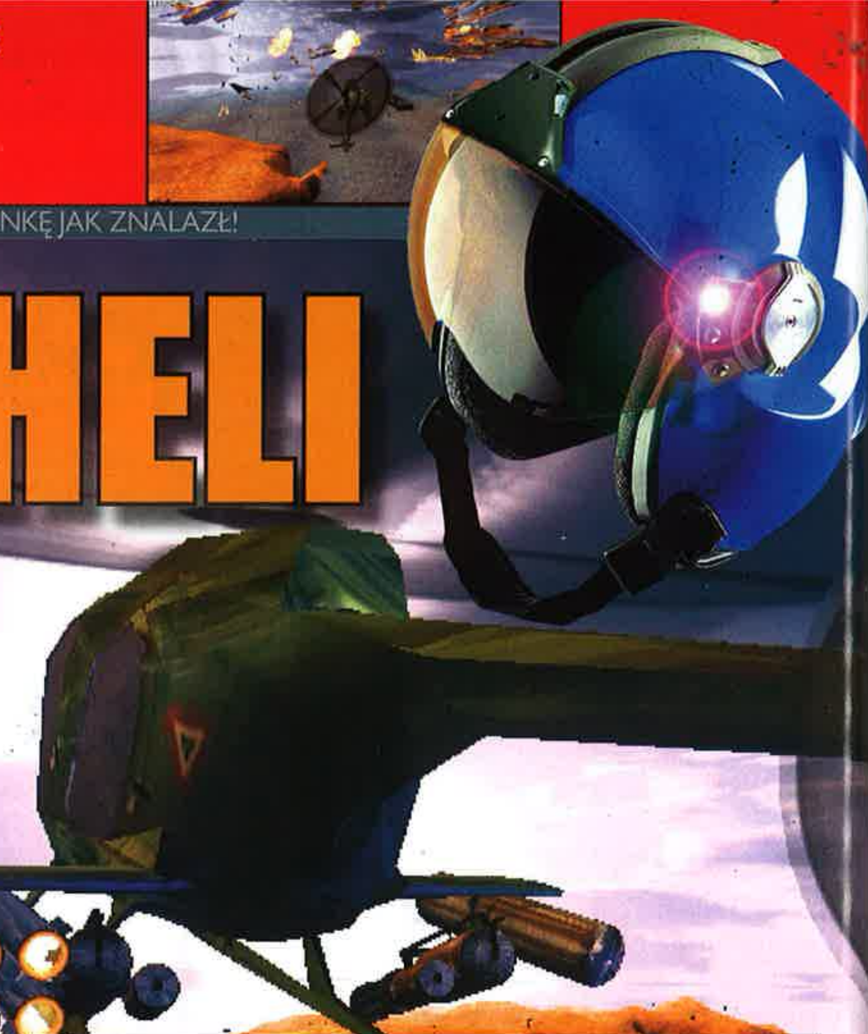
- ⊕ tematyka
- ⊕ momentami absurdalny humor
- ⊖ ubóstwo graficzne
- ⊖ niewykorzystany pomysł

(*) Z czym jest problem natury technicznej, bo nie mamy w redakcji firanek.
Jednak pojawienie się Kolejnego Nudnego Tajkuna jest wystarczającym powodem, żeby iść jej poszukać.

- PRODUCENT: TEAM6 GAME STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
- CENA: 19,99 ZŁ
- WWW.TEAM6-GAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 750 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | OLDSCHOOL – NA GODZINKĘ JAK ZNALAZŁ!



ELITE HELI SQUAD

Kolejny niszowy badziew – pomyślałem, biorąc pudełko do ręki. Po godzinie grania poczułem się o kilka dobrych lat młodszy. Takiej dawki bezstresowej, przyjemnej i oldschoolowej strzelaniny dawno na PC nie widziałem.

Na pudełku z grą możemy przeczytać hasło: „Proste zasady = przyjemność grania". **I w tej produkcji sprawdza się to w 100%.** Jeśli jesteś graczem wymagającym, który nie ma ani chęci, ani czasu na odpalanie gierek prostych w swych założeniach jak stylisko łopaty, Elite Heli Squad z całą pewnością nie jest produkcją dla ciebie. Tylko niepotrzebnie się wkurzysz uznając zapewne, że wywaliłeś 2 dychy w błoto. Jeśli jednak wychowałeś się na automatach bądź 8-bitowcach i czujesz sentyment do tych zręcznościowych staroci, możesz spokojnie spróbować.

Proste jest piękne

Produkcja Team6 nie ma ambicji udawać symulatora z przymrużeniem oka i to widać od samego początku. Nie ma tu skomplikowanego sterowania, odprawy przed misją, możliwości zmiany uzbrojenia i innych tego typu rzeczy. Nic, **żadnej fabuły, żadnego szkolenia, po prostu czysta, niczym nieskażona rozwałka od pierwszych chwil.** To, co miało być z założenia proste, takie jest w istocie. W trakcie zabawy możesz spokojnie wyłączyć mózg, bo tutaj przydają się jedynie refleks i celne oko.

Z łezką w oku

Oldschool, o którym wspomniałem, wylewa się z monitora całymi wiadrami. Wybierasz jeden z dwóch helikopterów i ruszasz do boju. Latasz sobie po średniej wielkości mapce, od celu do celu – i eliminujesz myśliwce oraz bombowce nadlatujące z każdej strony. Zniszczenie siejesz karabinem maszynowym (niestety szybko się przegrzewa, trzeba uważać), rakietami (szczególnie skuteczne na krótki dystans) oraz pociskami kierowanymi (idealne na piekielnie odporne bombowce). Po wystrzelaniu kilkudziesięciu wrogów zmieniasz pozycję, lecisz kawałek dalej i powtarzasz ten sam schemat. I tak wciąż, na okrągło. Z każdą misją wrażych samolotów jest oczywiście coraz więcej, tak więc banalne z początku potyczki przemieniają się z czasem w krwawe boje. **Banalne? Tak. Głupie? Jak najbardziej. Ale wciągające jak lotne piaski.**

My vs. hordy wrogów – oldschool na całego!

By nie było za trudno, od czasu do czasu pojawiają się w pobliżu sterowce, które po zestrzeleniu zostawiają bądź to apteczkę, bądź uzbrojenie, czasem też dodatkowe życie. Na starcie dysponujemy 2 wcieleniami w zapasie, **save'a – rzecz jasna – nie ma.** Gdy już przytłaczające siły wroga wbiją cię w glebę, pojawia się tablica wyników, na której można utrwalić własne osiągnięcia. Mówiłem, że to oldschool pełną gębą?

Relaksator, nic więcej

Gra jest z gatunku tych bez końca. Tak przynajmniej myślę, bo sam dotrwałem do 22 poziomu, później **komp nie wyrabiał z wyświetlaniem tak olbrzymiej liczby obiektów jednocześnie.** Efekt piorunujący, gdy wali na nas – tak lekko licząc – 50 myśliwców, a za plecami drugie tyle. Niestety moja maszynka była innego zdania i w kryzysowych sytuacjach zaczynała się dusić.

Zresztą z drugiej strony, za długo już bym i tak nie pociągnął. W sytuacji tak gigantycznej liczby samolotów nawet oczy „dookoła głowy" by nie wystarczyły. Ciągły ostrzał z każdej strony szybko sprowadza nas do parteru. Z początku może się to wydać sporym przegięciem, ale sądzę, że jest w tym magia starych tytułów, które po prostu kończyły się tam, gdzie padł najlepszy z graczy. **Grało się dla samego bicia rekordu, a nie dla poznania zawiłości fabuły czy podziwiania nowych lokacji.**

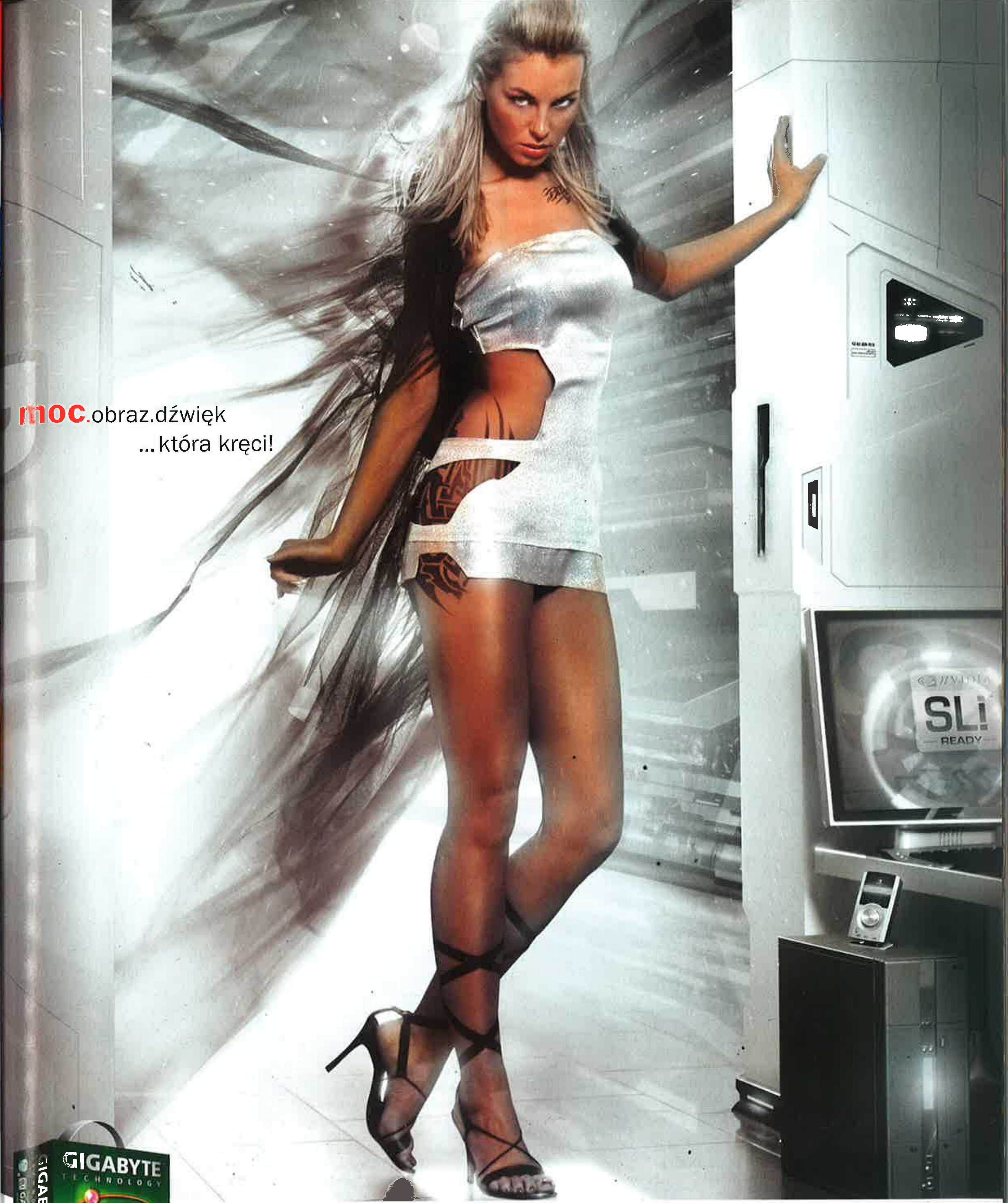
Szalenie trudno ocenić taki tytuł. Bo w gruncie rzeczy na tle dzisiejszych produkcji gierka prezentuje się marnie. Dlatego niektórym moja ocena może się wydawać wzięta z kosmosu. Jeśli lubisz odschool, jak najbardziej polecam. **Jako odstresawiacz po ciężkim dniu sprawdza się po prostu idealnie... |CDA|**

5+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	4

WERDYKT

- ⊕ świetna jako relaksator
- ⊕ niezgorsza oprawa
- ⊕ cena
- ⊕ oldschool w 100%
- ⊖ jeśli nie czujesz magii starych zręcznościówek, gra wyda ci się crapem
- ⊖ przy dalszych etapach sprzętożerna



Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o dobraniu markowych komponentów. Doskonałym przykładem jest płyta główna GIGABYTE GA-8N-SLI Royal, przedstawiciel najnowszej rodziny płyt z serii **i-DNA**. Zastosowano w niej nowatorski chipset NVIDIA® nForce™4 **SLI** Intel Edition, który zapewnia maksymalną wydajność dzięki współpracy w trybie SLI z dwoma kartami graficznymi Gigabyte PCI-Express.
Idealny produkt, aby uczynić twój komputrer markowym.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Gigabyte rekomenduje komputery ze sprzętem firm: iiyama Logitech

www.gigabyte.pl

PRODUCENT: RAKE IN GRASS
DYSTRYBUTOR: RAKE IN GRASS
HTTP://JNG.RAKEINGRASS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

Na stronie http://jng.rakeingrass.com/download.php znajdziecie 19-megabajtowe demko gry. Warto samemu spróbować samotnej walki w kosmosie. Do boju, gracze!

CZARNY IWAN | OSTRE OLDSKULOWE GRZANIE

JETS'N'GUNS

Olbrzymia liczba systemów bojowo-defensywnych może spowodować zawroty głowy!

Kosmiczne strzelanki 2D w rodzaju Solaris 104, Defendera, Tyriana w zasadzie zniknęły z naszych łamów. Tego typu gry przeniosły się do minikonsoli dla dzieci i telefonów komórkowych. Okazuje się, że nie wszystkie.

Jets'n'Guns jest **udaną próbą przypomnienia tak grywalnego niegdyś gatunku kosmicznych strzelanek 2D.** Odpaliłem grę z pewną nieśmiałością, by nie powiedzieć – obawą. Nie chciałem, aby pamięć wielu wspaniałych bitew w kosmosie została brutalnie skonfrontowana z jakąś niewydarzoną kaszaną. Okazało się jednak, że moje obawy były nieuzasadnione. **Jets'n'Guns to zdumiewająco dobra gra.** Być może właśnie to, że już się takich gierek właściwie nie robi, sprawiło, że zabawa była przednia. Po prostu porządny kosmiczny statek, jakiego nie powstydziłby się starożytny Jason (nie ten mityczny, tylko serialowy), oraz cała masa dział, którymi do woli można siekać i palić kosmicznych najeźdźców. Jest jazda!

Niesamowicie grywalna gierka z zabytkowego gatunku kosmicznych strzelanek 2D.

Jeden z niezwykle skutecznych systemów rakiet samonaprowadzających się.

Pojedynek w zimnym, arktycznym klimacie.

21 misji niemożliwych

Gierka składa się z **21 rozbudowanych leveli.** Scenerie są bardzo ładne (niezła grafika i efekty specjalne wsparte na silniku RakeX 2.0), znajdziemy się między innymi w kosmosie, dżungli, zamarzniętym oceanie, planecie pełnej lawy. Gra nie jest łatwa, często trzeba przemykać niewielkim stateczkiem pomiędzy śmiertelnie groźnymi przeszkodami i jednocześnie odpowiadać na skomasowany atak wrogich jednostek. Większość obiektów można zniszczyć, również te, które wydają się stałe (jakieś instalacje i lądowiska). Oryginalnych przeciwników jest aż **200 rodzajów!**

Bohaterska śmierć krasnala

Jest też trochę brutalnych pomysłów, które jako żywo przypomniały mi wątki z Walkera, innej gry 2D, której dni sławy przypadają na czasy Amigi. Chodzi o momenty, gdy ze zniszczonych przez nas statków ewakuują się piloci. Z kolei na lądowiskach i innych platformach często można zauważyć ich kumpli, niewielkich ludzików strzelających uparcie w stronę naszego statku. Sposób na tych malców jest jeden. Kiedy więc zostają skoszeni seriami działa pokładowego, na całym ekranie fruwają fragmenty ich... niech będzie, kombinezonów. Może brzmi to brutalnie, ale w rzeczywistości przypomina bardziej bohaterską śmierć Lemmingów lub Wormsów.

Uzbrojeni i niebezpieczni

Ekran jest przewijany, więc musimy cały czas przeć naprzód. Nie ma czasu na opracowywanie taktyki – trzeba lecieć i prażyć do wszystkiego, co się nawinie. Do dyspozycji mamy **57 rodzajów broni.** Statek można dodatkowo wyposażyć w **19 najróżniejszych systemów bojowych** (pancerze, maskowanie, dodatkowe silniki). **Każdą broń da się wielostopniowo ulepszać.** Po przejściu misji dostajemy gotówkę, którą można rozdysponować w sklepie z zabawkami. Oprócz najróżniejszych dział plazmowych, laserów i innych vulcanów są też nietypowe gadżety. Może to być np. specjalny moduł, który rejestruje obraz wideo z walki i przesyła go bezpośrednio do... widzów sieci satelitarno-telewizyjnych, lol. Z tytułu praw do relacji TV można zgarnąć dodatkowy szmal. Inny gadżet pozwala dodać do wskaźników informacje, ile procent zniszczeń jest wymaganych do ukończenia misji.

Metalowe brzmienie

Efekty dźwiękowe są bez zarzutu. **W grze znajduje się w sumie jedna godzina oryginalnej, metalowej muzyki zespołu Machinae Supremacy.**

Muszę wam powiedzieć, że z żalem rozstawałem się z Jets'n'Guns. Giera jest naprawdę niezła, a dwuwymiarowa grafika nadal ma swoje zalety i w niczym nie umniejsza przyjemności z zabawy. Po prostu lekko, miło i przyjemnie, chociaż z tym lekko to może nie do końca... **|CDA|**

7+

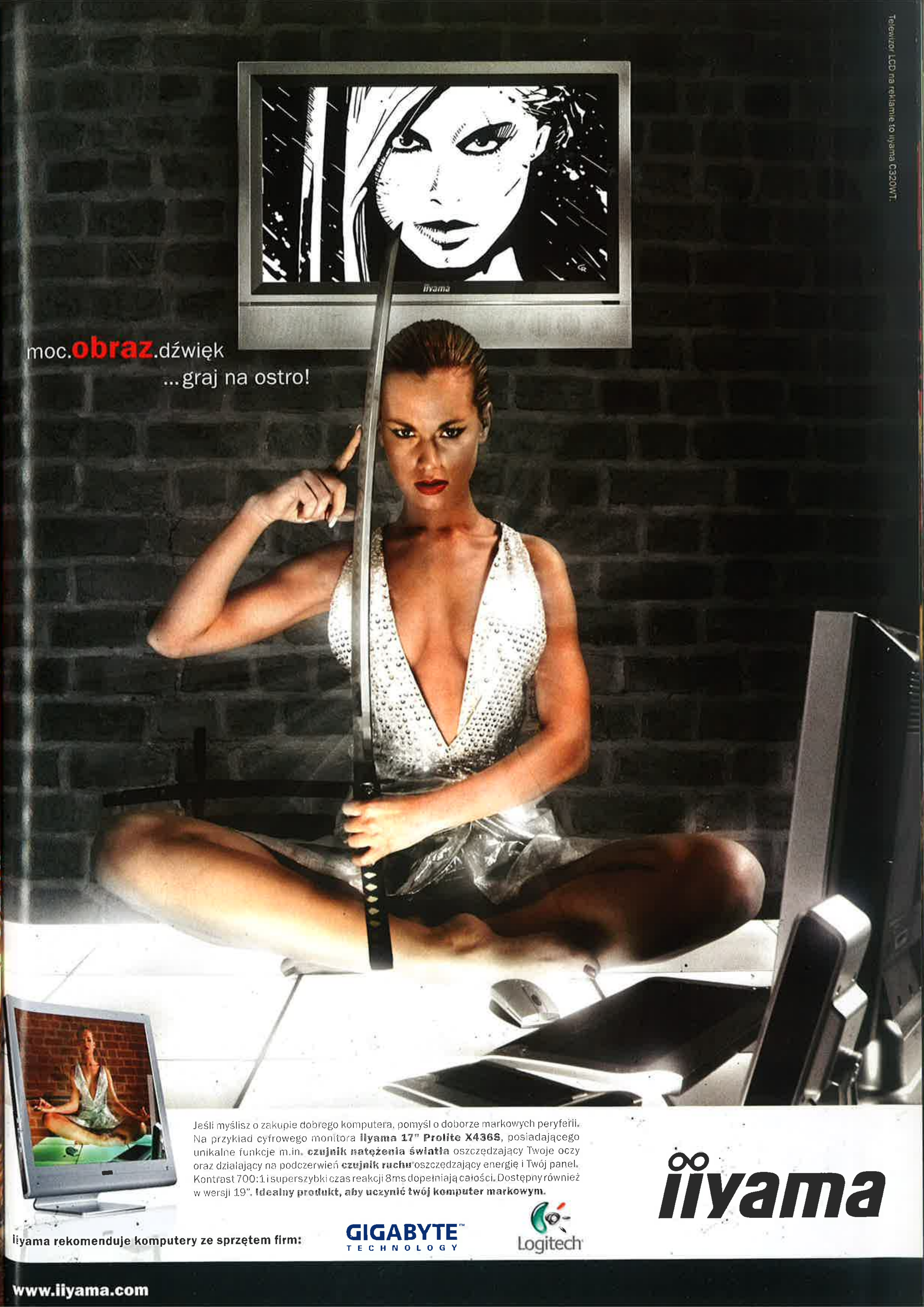
GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ mnóstwo efektownej broni pokładowej
- \+ tony przeciwników
- \+ bardzo fajna muzyka
- \+ spora grywalność

- – brak zapisu podczas levelu
- – nie każdemu spodoba się prehistoryczne 2D
- – mimo wszystko trochę krótka

JETS'N'GUNS



Telewizor LCD na reklamie to iiyama C320WT.
moc.obraz.dźwięk
...graj na ostro!
Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o doborze markowych peryferii. Na przykład cyfrowego monitora iiyama 17" Prolite X436S, posiadającego unikalne funkcje m.in. czujnik natężenia światła oszczędzający Twoje oczy oraz działający na podczerwień czujnik ruchu oszczędzający energię i Twój panel. Kontrast 700:1 i superszybki czas reakcji 8ms dopełniają całości. Dostępny również w wersji 19". Idealny produkt, aby uczynić twój komputer markowym.
iiyama
iiyama rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE TECHNOLOGY
Logitech
www.iiyama.com

PRODUCENT: STRATEGY FIRST
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 69 ZŁ
WWW.FUTBOLDELUXE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 600 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

ELD | ARGENTYŃSKIE TANGO

FOOTBALL DELUXE

Nie, to nie jest nazwa nowej kanapki w fastfoodzie. To nie jest także tytuł programu w TVP o korupcji w polskiej piłce. Football Deluxe to tytuł menedżera piłkarskiego, który powstał w dalekiej Argentynie.

Jedno jest pewne – Football Deluxe zapamiętam na dłużej. Nie dlatego, że jest to produkt doskonały (nie ma nawet o tym mowy!), ale z powodu bardziej prozaicznego. Otóż, bardzo spodobał mi się tekst na pudełku, że Argentyna słynie z utalentowanych menedżerów piłkarskich. Piłkarze, tango i bydło (takie z rogami) – i owszem, z tym kojarzy mi się Argentyna, ale menedżerowie? Szybciej wykasuję swoje postacie w WoW, niż takowego sobie przypomnę...

Perpetuum mobile

Samej gry nie warto jednak zapamiętywać, bo jako żywo przypomina menedżery z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych. Wprawdzie liczba dostępnych lig jest większa, bo obejmuje te ze wszystkich kontynentów. Jest także liga polska (co dziesięć lat temu byłoby nie do pomyślenia). Cały pic jednak polega na tym, że Argentyńczyków nie stać było na wykupienie licencji, przez co musimy pogodzić się z tym, że w wielu przypadkach nazwy klubów, stadionów oraz nazwiska piłkarzy stanowią rebus trudny do rozwiązania, nawet dla speców piłkarskich (patrz screeny). Nawet jeśli jesteś mistrzem rozwiązywania takowych zagadek i dojdziesz do prawdziwych nazwisk kopaczy, okazuje się, że składy są mocno przeterminowane, a i pozycje zawodników nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Czemu obrońca jest napastnikiem i odwrotnie? To chyba zagadka, na którą znają odpowiedź tylko argentyńscy twórcy Football Deluxe.

PrO-amator

Po rozpoczęciu gry możemy zdecydować się na karierę profesjonalną (rozpoczynasz pracę z klubem, który złoży ci ofertę) lub amatorską (sam wybierasz sobie klub do prowadzenia). Podobnie było chociażby w USM lat temu... dużo. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, zajmujemy się całym klubem, czyli nie tylko trenerką i transferami, ale także cenami biletów, zatrudnianiem pracowników czy umowami sponsorskimi. Widać, że autorzy starali się sprawić, aby gracz miał złudzenie kierowania całym klubem piłkarskim.

To tylko złudzenie

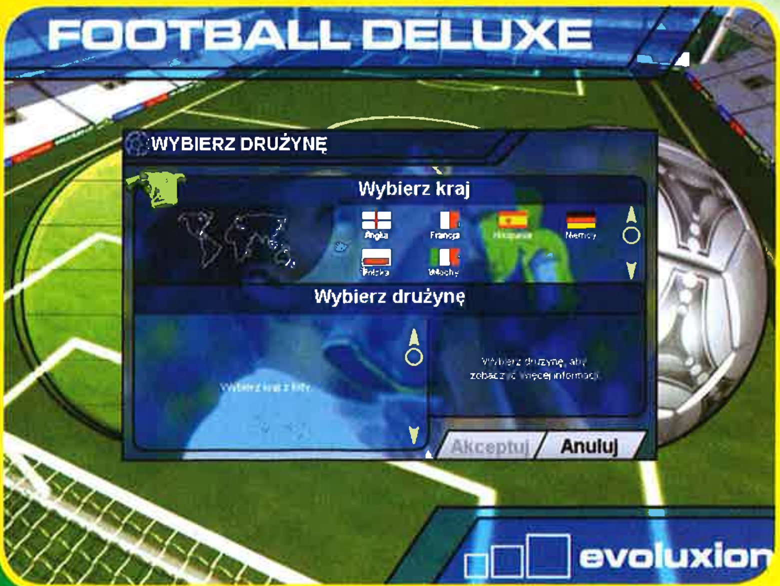
Wszystko to jednak tak naprawdę mieliśmy, a sama otoczka nie ma znaczenia w przypadku rzeczy najważniejszej, czyli tego, jak się ma trenerka do wyników na boisku. Z tym jest krucho, bo zarówno opcje treningowe, jak i taktyczne nie są ani rozbudowane, ani ciekawe, ani tym bardziej nie przekładają się na wyniki. W tym udział ma słabe AI komputera. Nie potrafię znaleźć jakiegoś logicznego wytłumaczenia, jak się ma ustawienie czy taktyka do gradu bramek, jaki najczęściej pada w spotkaniach. Brak logiki jest również w tym, że kluby, takie jak Valencia czy Marsylia proponują mecze towarzyskie Wiśle Kraków. Ba, gdybym miał zacząć wypisywać wszystkie „kwiatki", jakie napotkałem w Football Deluxe, nie starczyłoby i dziesięciu stron. Gra jest niemiłosiernie zabugowana, a porażki w stylu 0:5 ze słabeuszami przy ustawieniu defensywnym są czymś codziennym.

Graficy na zieloną trawkę

Dawno już minęły czasy, kiedy menago piłkarski mógł wyglądać jak tabelka zrobiona w Excelu, a i tak najważniejsze były cyferki. Dziś dzięki Championship Managerowi, Total Club Managerowi czy Football Managerowi gra tego typu też musi wyglądać co najmniej schludnie. Tymczasem **Football Deluxe jest brzydki jak narzeczona Frankensteina.** Nawet sama czcionka sprawia wrażenie źle dobranej. No i sam interfejs – przyznaję, że już dawno nie widziałem w żadnym menago tak nieprzyjemnego międzymordzia. Przyciski w menusach są po prostu rozrzucone na chybił-trafił – z odczuwalną przewagą „chybił".

Boski Diego by się wstydził

Do tej pory chyba większość populacji kuli ziemskiej uważała, że największym wstydem dla piłkarskiej Argentyny była „boska ręka boskiego Diego" w meczu z Anglią. Dziś należy to zweryfikować i stwierdzić, że jest nim Football Deluxe. **Gra prezentująca bodaj niższy poziom niż nasz rodzimy Liga Polska Manager.** **COA!**



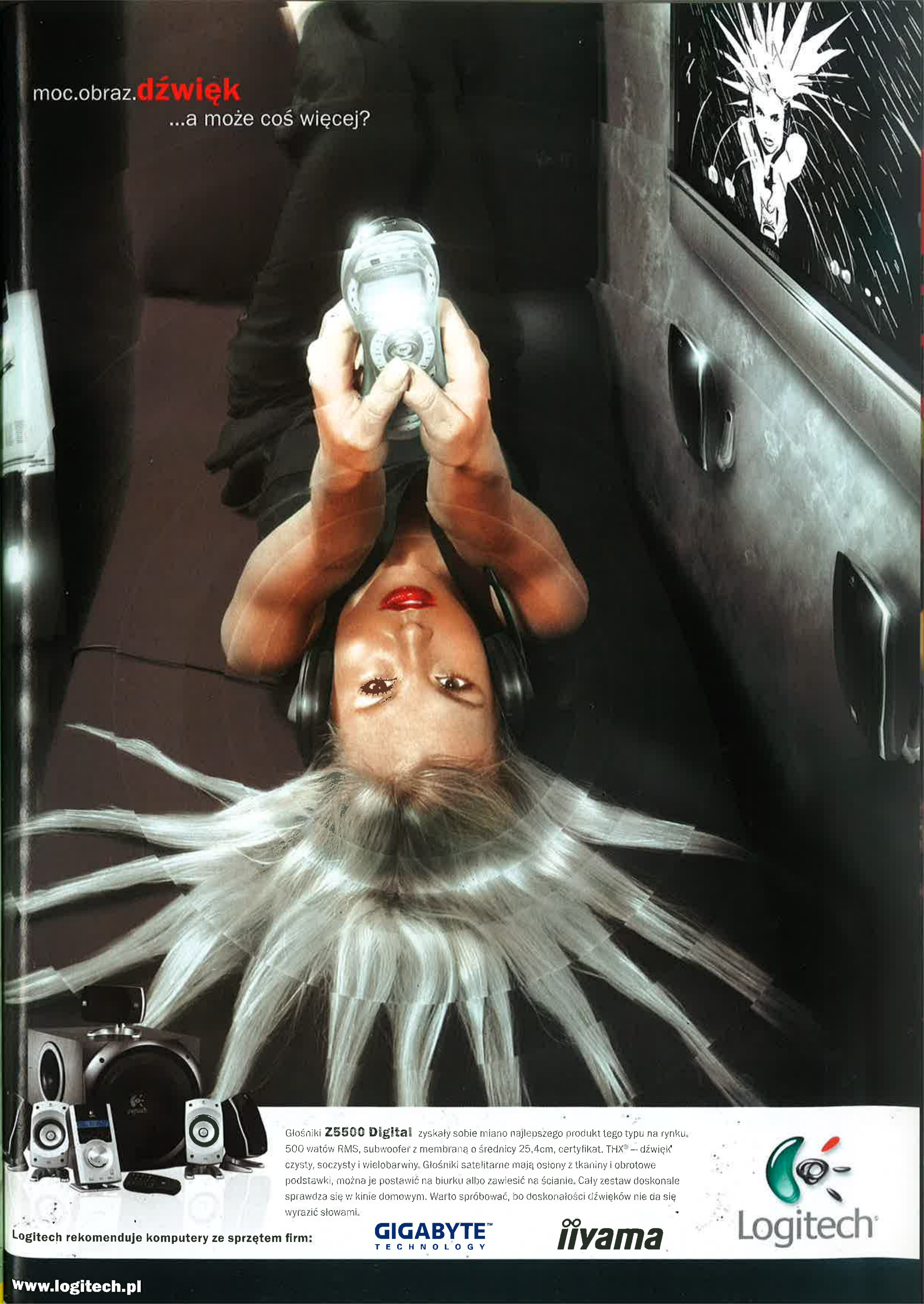
3

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	3
AUDIO	2

WERDYKT

+ no, nie wiem, może „gra powstała w Argentynie"?
- bardzo słabe AI
- przypomina gry sprzed dekady
- brzydka

FOOTBALL DELUXE


moc.obraz.dźwięk
...a może coś więcej?
Głośniki Z5500 Digital zyskały sobie miano najlepszego produkt tego typu na rynku. 500 watów RMS, subwoofer z membraną o średnicy 25,4cm, certyfikat. THX® – dźwięk czysty, soczysty i wielobarwny. Głośniki satelitarne mają osłony z tkaniny i obrotowe podstawki, można je postawić na biurku albo zawiesić na ścianie. Cały zestaw doskonale sprawdza się w kinie domowym. Warto spróbować, bo doskonałości dźwięków nie da się wyrazić słowami.
Logitech rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE TECHNOLOGY
iiyama
Logitech
www.logitech.pl

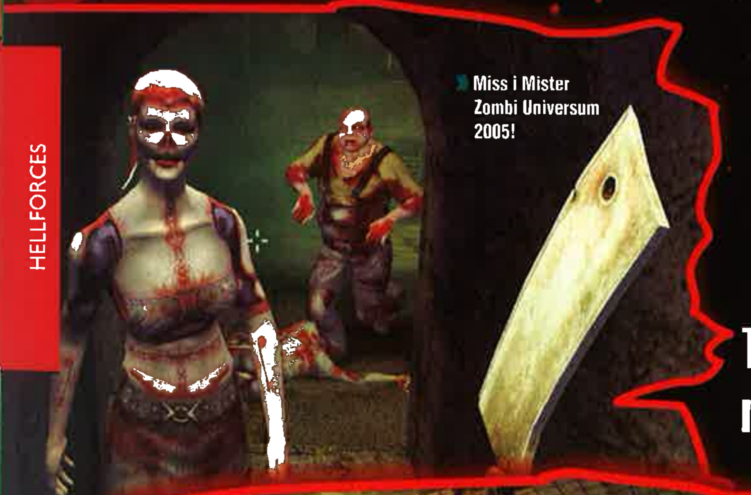
- PRODUCENT: ORION
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 54 ZŁ
- WWW.ORION-MM.RU/HELL

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

Hellforces przy Painkillerze nawet sobie stanąć nie może!

EUGENIUSZ SIEKIERA | PAINKILLER DLA UBOGICH

Po zapoznaniu się z materiałami przedpremierowymi nie spodziewałem się po tej produkcji cudów na kiju. Liczyłem po prostu na przyzwoity klon Painkillera, a dostałem nużącego przeciętniaka, który aż trzeszczy od rozmaitych potknięć.



Miss i Mister Zombi Universum 2005!

Mówią, że najważniejsze jest pierwsze wrażenie. A to niestety w przypadku Hellforces wypadło blado. Bardzo blado. Na „dzień dobry" moje zapędy ostudził **czas wczytywania pierwszej mapy**. Przy ekranach ładowania można by spokojnie książkę poczytać. Później silny cios między oczy zafundowała mi oprawa, która prezentowała się co najwyżej poprawnie, zaś animacja osiągała w porywach 3-4 klatki na sekundę.

No nic, w opcjach wyłączyłem wszelkie zbędne i najbardziej obciążające komputer bajery, po czym odpaliłem gierkę ponownie. Teraz już dało się grać, choć dalej w pewnych newralgicznych punktach wciąż zaliczałem ostrzejsze szarpnięcia (głównie na otwartych przestrzeniach). Teraz pytanie – albo mój komp to zabytek muzealny, albo po prostu nad silnikiem gry pracowała banda partaczy? Wybieram drugą opcję, bo jak już powiedziałem – grafika prezentuje poziom zaledwie do przełknięcia, a realne wymagania sprzętowe kładą chyba na łopatki H-L2 i Far Cry'a razem wziętych.

Kolejne buraki

Pierwszy level, lądujemy w jakimś podejrzanym zaułku z kawałkiem stalowej rury w łapie, przed nami człapie leniwie zombiak. Walimy go przez łeb, dopiero kilkanaście ciosów kładzie go na glebę. Za nim drepczą kolejni. Zaraz, zaraz... Oni nie drepczą... Oni biegną! Przynajmniej niektórzy z nich. Jakim prawem zombiak może biec? Ich animacja jest po prostu słaba, by nie powiedzieć nędzna. Gorzej wyglądało to już chyba tylko w dodatku do Postala 2. No ludzie, czemu w stareńkich Residentach te kreatury wyglądają i zachowują się tak, jak na żywe trupy przystało? Capcom dał radę, ale jak widać – sztuka to nie lada.

Tylko dla absolutnych i wyposzczonych maniaków tego typu gierek...

Zero mózgu

Kolejny babol – **AI przeciwników**. W zasadzie to niebywałe zjawisko w postaci inteligentnego wroga w Hellforces nie występuje. Wszyscy, których spotkamy na swej drodze, są tak żałośnie tępi, że momentami żal do nich strzelać. Nawet rozumiem, że zombiaki są durne – wszak to leży w ich naturze. Ale bez przesady – czasem wystarczy, że stracą cię z oczu, by zupełnie o tobie zapomnieć i człapać gdzieś przed siebie. Pokonywanie przeszkód to też dla nich karkołomne zadanie, zaś kilka schodów wyrasta do rangi Mount Everestu, bo nie wlezą na nie za Chiny Ludowe. O blokowaniu się w wąskich przejściach, wpadaniu na zamknięte drzwi (i przenikaniu przezeń) już nie wspominam.

HELLFORCES

Nie cierpię psów! Giń!!!

Pan zamawiał golenie?

Zresztą występujący tu ludzie wcale nie są lepsi. Z reguły stoją jak te kołki i prują ogniem tak długo, póki sam ich nie sprowadzisz do parteru. Jedyna ich strategia w sytuacji, gdy są odstrzeliwani, to fikuśny przewrót w bok. Załość bierze, jak patrzysz na takiego pacana stojącego w wąskim korytarzu, który próbuje usilnie uniknąć gradu kul, robiąc niezgrabne fikołki i ładując się raz za razem na ścianę. Gdyby nie to, że są dość celni, to nawet nie bawiłbym się w ich wyżynanie. Szkoda zachodu, pewnikiem przy takiej tępocie sami się wystrzelają, nim zniknę za winklem.

Sposób, w jaki padają na glebę po ostatnim śmiertelnym strzale, to też temat na obszerny felieton. Salwy śmiechu gwarantowane, **tak nienaturalnie zginających się ciał dawno nie widziałem**. Ja rozumiem, że ta gra jest oldschoolowa, ale czy musi przedstawiać poziom FPS-ów z czasów pierwszego Dooma?

Wrogów kupa

Żaden wróg solo nie stanowi większego zagrożenia, jedynie w liczebności ich siła. Jak atakują całą bandą, trzeba uważać. Na późniejszych etapach potrafią zaleźć za skórę, bo wyskakuje ich cała gromada, a każdy jeden z nieliche pukawką w łapach. W takiej sytuacji czasem nawet oczy dookoła głowy nie wystarczą. Ale pomijając te gorące momenty, reszta gry to kaszka z mleczkiem. Pojedyncze jednostki eliminujesz z zamkniętymi oczami.

Jeśli idzie o ich zróżnicowanie, narzekać nie można. W zależności od świata, w jakim się poruszamy, przewiną nam się pod celownikiem całe tabuny zombich, policjantów, drobnych rzezimieszków, żołnierzy, demonów, potworów itd. Aczkolwiek pod względem wykonania poszczególnych modeli nie jest już tak różowo.

Narzędzia pracy

Śmierć siejemy kilkunastoma rodzajami broni. Jest tego dość sporo. Tasak, maczeta, metalowa rura, kij baseballowy, rozmaite karabiny, pistolety, rewolwer, rakietnica, snajperka itd., itp. Jednak **liczba nie idzie w parze z jakością**. Żadna giwera nie przypadła mi jakoś specjalnie do gustu. Wyjątkowo też wkurza koszmarnie długi czas przeładowania poszczególnych pukawek. Na mój rozum, albo chce się zrobić FPS-a realistycznego, albo stawia się – tak jak w przypadku Hellforces – na akcję, dynamizm i tabuny wrogów. I wtedy nie ma miejsca na karabin, którego przeładowanie trwa mniej więcej tyle samo, co wystrzelenie całego magazynka. Albo rybki, albo akwarium, proszę szanownych twórców.

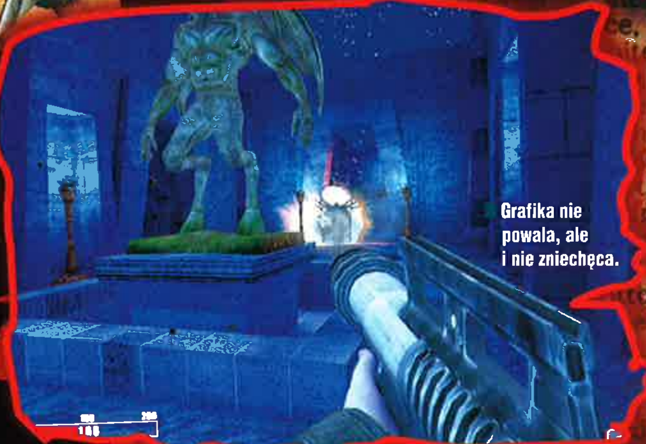
Uczta dla oczu?

Oprawa wizualna nie drażni zmysłów ani w pozytywnym, ani w negatywnym sensie. **Mimo że gra obsługuje mnóstwo nowoczesnych bajerów graficznych, wcale nie wygląda jak produkcje z najwyższej półki.** Sam design leveli stoi również na średnim poziomie. Typowy standardzik. Zamknięte, schematyczne mapy z jedyną słuszną drogą prowadzącą do celu. Plusik należy się za pewne zróżnicowanie tematyczne poszczególnych lokacji. Generalnie w grze mamy **3 światy do zwiedzenia**. Miasto, które penetrujemy w pierwszej kolejności, przypomina trochę miejscówki znane z Kingpina i Devastation. Futurystyczne budowle, które przyjdzie nam odwiedzić później, kojarzą się z tytułami pokroju Unreal 2 czy Halo. Trafiamy nawet na tereny bujnie pokryte roślinnością, niestety na powtórkę Far Cry'a nie liczcie.

Do PK nie ma startu

Jak już wspomniałem, gra pod względem prostoty przypomina produkcje w rodzaju Painkillera. Szybka, dynamiczna muzyka przygrywająca w tle, bezmyślna rozwałka setek wrogów, stuprocentowa liniowość, skrajnie kretyńska fabuła, brak konieczności używania mózgu itd. Tyle tylko, że **Hellforces przy Painkillerze nawet sobie stanąć nie może.** Tam wszystkie elementy były dopięte na ostatni guzik, powrót do korzeni gier FPS połączono ze współczesną oprawą, fenomenalną fizyką i rewelacyjnym designem leveli. Programistom z Orion nie udała się niestety ta sztuka. Grafika jest, jaka jest – wspomniałem o tym wcześniej. Muzyka bardzo szybko zaczyna irytować (powtarzane w kółko prymitywne melodyjki to trochę za mało jak na grę z XXI wieku), dźwięki też jakoś blado brzmią, fizyka jest niedopracowana, a design leveli przeciętny.

Jeśli mam być szczery, uważam, że zrobienie dziś dobrego, staroszkolnego FPS-a to rzecz granicząca z niemożliwością – nie te czasy niestety. Zbyt żeśmy się rozbestwili, by byle sieczka robiła na nas wrażenie. To tylko dowodzi, jak wielki tytuł wyszedł z kuźni People Can Fly. Tym razem nasi górą, programiści zza wschodniej granicy nie odrobili pracy domowej jak należy.


Grafika nie powala, ale i nie zniechęca.

Litościwa ocena końcowa

Daję 5+. I to z dobrego serca, bo starej daty jestem i najzwyczajniej w świecie mam sentyment do takich bezmyślnych strzelanek. Ale tak patrząc chłodnym, recenzenckim okiem i tak wydaje mi się, że moja ocena jest leciutko zawyżona. Bo niestety **od dzisiejszych standardów w gatunku FPS gra studia Orion mocno odstaje**. Naprawdę mocno.

Naturalnie nie jest to crap na miarę Nitro Family, który był lansowany w naszym kraju (mniejsza przez kogo) na strzelankę roku. Tym niemniej nie ma się czym zachwycać. Tylko dla absolutnych i wyposzczonych maniaków tego typu gierek. Choć i ci mogą kręcić nosami... |CDA|

5+

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	7
AUDIO	5

WERDYKT

- + zjadliwa oprawa wideo
- + duże zróżnicowanie pukawek
- + tak z godzinkę dziennie można pograć
- − po dłuższym czasie nuży potwornie
- − zerowe AI
- − koślawa animacja wrogów
- − słaba muzyka
- − sprzętożerna

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 10/2005 I WYGRAJ ODTWARZACZ MP3

Creative MuVo V200 512 MB

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

A. 16
B. 19
C. 20

Zgłoszenie wpisz w formie SMSa, według podanego schematu: **CA.GW.X.##** gdzie
X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
– oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer **7164**! Ilość SMSów z jednego numeru – nieograniczona. Na SMSy czekamy do 06 września 2005.

Lista gier z nr 10/2005

01 Big Mutha Truckers 2
02 Charlie and Factory...
03 Cold Fear PL
04 CT: Nemesis Strike...
05 Dead to Rights 2
06 Domination
07 Dungeon Siege 2
08 Elite Heli Squad
09 ER
10 Football Deluxe
11 Hellforces
12 Jets'n'Guns
13 Juiced PL
14 Madagascar
15 Martin Mystere...
16 NHL 2006
17 Psychotoxic
18 Rajd na Berlin
19 T-72 BoF!
20 Tabloid Tycoon

Na zgłoszenia czekamy do 03 października 2005

GRĄ MIESIĄCA (CDA 08/2005) ZOSTAŁA GTA: SAN ANDREAS

(z miażdżącą przewagą nad resztą konkurencji)

LAUREAT

NAGRODA ODTWARZACZ MP3 CREATIVE MUVO V200 512 MB OTRZYMUJE:

MATEUSZ MAZYLA, KRAKÓW.

- PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 9,99 ZŁ
- WWW.CITY-INTERACTIVE.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIEKOŃCZĄCA SIĘ OPOWIEŚĆ

RAJD NA BERLIN – OBLĘŻENIE

Nuda... Nic się nie dzieje... Strzelam tu i ówdzie, odkurzę dywan w międzyczasie, ale poza tym nic. No, normalnie nudaaaaa... Ufff... Budzę się zlany potem. Na szczęście to tylko koszmar. Przyśnił mi się kolejny celowniczek ze stajni City Interactive.

Sny lubią się spełniać. Szczególnie te paskudne. Wstaję pewnego pięknego poranka, wchodzę w Sieć i czytam, że oto pojawił się kolejny niszowy cudak, zalegający najciemniejsze zakamarki kioskowych witryn. Odwagi, pomyślałem, znów szykuje się brudna robota.

Spodziewając się dna totalnego, wrzuciłem płytkę do czytnika. Cedek buczał aż miło, crap się instalował, a ja w tym czasie rzuciłem okiem na broszurkę dodawaną do płytki. W oczy od razu rzuciło się krzykliwe hasło na pierwszej stronie: *„Kontynuacja bestsellera"*. Hehe... Miło wiedzieć, że pracują tam ludzie obdarzeni absurdalnym poczuciem humoru.

Raj dla dyslektyków

Gra poraża i to już na poziomie menu! Bynajmniej nie jakością wykonania, tylko bykami ortograficznymi. Odpalamy ekran misji, przy każdej z nich jak zawsze bzdurna miniodprawa. Bierzemy się za pierwsze zadanie, czytamy... i po oczach wali aż miło kosmiczny babol: ***„Wykorzystaj" przez „ż"***! Nie jestem purystą językowym, ale na Boga, przecież to aż kłuje w oczy! Zaledwie 2 linijki niżej kolejny byk – ***„na czele" napisane razem***. To nie wszystko. Później są kolejne kwiatki w rodzaju ***„wyposażony" przez „rz"***. Panowie programiści, czy ktoś u was te pseudoscenariusze pisał na ostrej bani? Nie dość, że to bełkot okrutny, to jeszcze z takimi bykami? No nic, jedźmy dalej.

Jakie ładne slajdy

No, jest prawie tak tragicznie, jak się spodziewałem. **RNB: Oblężenie to samodzielnie działający dodatek do Rajdu na Berlin, krótki, prosty, do przejścia przy śniadaniu.** Na plus można zaliczyć to, że misje są ździebko bardziej zróżnicowane, a mapki nie przypominają pracy amatora-nieudacznika. **Oprawa też wyraźnie ładniejsza.** To by było na tyle, jeśli chodzi o plusy. Co jest do bani? Cała reszta, **z optymalizacją programu na czele.** Jakim prawem ta gra tak niemiłosiernie żabkuje w ustawieniach maksymalnych? Jakim prawem, pytam?

Cóż, gra jest lepsza niż poprzedni produkt tej ekipy (bo gorzej by się chyba nie dało), ale ileż razy można robić to samo? To już czwarta gierka oparta o podobny nudny schemat. Ci w City Interactive to się muszą zmagać, oj, muszą. Taśmowo wypuszczać taki chłam to nielekka robota... **[CDA]**

3

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	6
AUDIO	4

WERDYKT

- (+) zjadliwa oprawa
- (–) banalna, krótka, wtórna
- (–) kompromitujące błędy ortograficzne w menu
- (–) marnie zoptymalizowany silnik

WapSter.pl WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

PROMOCJA

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**)

ANIMACJA NR 7428 — 4,88 PLN

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

AN2322181CL3	AN2282516CL3	AN2134188CL3	AN2298783CL3	AN2321926CL3

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784CL3**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784CL3**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

FLIRT

WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

MOJA TAPETA NR 7428 — 4,88 PLN

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

BT2217597CL3	BT2220442CL3	BT2413236CL3	BT2223068CL3	BT2399771CL3	BT2217044CL3	BT2003595CL3

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355CL3:Kocham Cie** itp.). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355CL3:Zuzia**)

PRAWDZIWA MUZYKA NR 7928 — 10,98 PLN

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM (telefony z obsługą MP3, WAV, AWB)

Kołysanka (Sumptuastic)	RM1472510CL3	Angie	RM2237356CL3
Masz Stajla (Trzeci Wymiar)	RM1547184CL3	Kto Dogoni Psa (Mleko)	RM2248675CL3
Trebles (MBrothers)	RM1892659CL3	Jesteś Szalona (Boys)	RM2293620CL3
Bezele Kochanie (Tede)	RM2075177CL3	Nocne Gry (VIP)	RM2337543CL3
Lonely	RM2231128CL3	Moja Panienka (Lerek)	RM2410470CL3

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM1892659CL3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:RM1892659CL3**).

GRY JAVA NR 7928 — 10,98 PLN

JV1294CL3	JV1169CL3	JV1256CL3	JV976CL3	JV1262CL3	JV1150CL3
NOKIA,MV,S65,SAG,SC65	NOKIA,SE,MT7,MV,SC,S65,SC65	NOKIA,SE,MV,S65,SAG,SC65	NOKIA,SE,MV,S65,SAG,SC65	NOKIA,SE,MT7,MV,SAM,SC6,S65,SAG,SC65	NOKIA,MV,SAG
JV1263CL3	JV1261CL3	JV1157CL3	JV1122CL3	JV1165CL3	JV1180CL3
NOKIA,MV,S65,SC65	NOKIA,SC,SAM,MV,SC6,S65,SC65	NOKIA,SC,SE,MV,SAG	NOKIA,SC,SE,MV,SC6,S65,SAG,SC65	NOKIA,SC,SE,MT7,SAM,MV,SC6,S65,SC65	NOKIA,SC,SE,MT7,MV,SAM,SC6,S65,SC65

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA (3100,3200,3220,3300,3510i,3650,3660,5100,5140,6020,6100,6220,6230,6600,6610,6800,6820,7200,7210,7250,7650), **SE:** SONY ERICSSON (K500,T610,T630), **MV:** MOTOROLA (V300,V500,V525,V600,V80), **SAM:** SAMSUNG (C100,C110,X100,X600), **SC:** SIEMENS (A65,M55,S55,SL55), **SC6:** SIEMENS (C60,MC60), **S65:** SIEMENS (CX65,CXT65,CXV65,M65,S65,SK65), **SC65:** SIEMENS (C65,CT65,SL65), **MT7:** MOTOROLA (T720,T722), **SAG:** SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97CL3**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97CL3**).

DZWONKI — POLI 7428 — MONO 7228

	POLIFONICZNE NR 7428 (NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO) — 4,88 PLN	MONOFONICZNE NR 7228 (NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG) — 2,44 PLN
50 Cent, Just a Lil Bit	PT2385669CL3	T2386134CL3
50 Cent, P.I.M.P.	PT974322CL3	T1026496CL3
Akon, Lonely	PT2246848CL3	T2247949CL3
Arash, Temptation	PT2357756CL3	T2357181CL3
Arsenium, Love Me? Love Me?	PT2337134CL3	T2337611CL3
Bartek Wrona, Jedna Na Milion	PT2054180CL3	T2054182CL3
Barthezz, On The Move	PT1460414CL3	T1464707CL3
Beethoven, Dla Elizy	PT650075CL3	T457499CL3
Black Eyed Peas, Don't Phunk With My Heart	PT2245813CL3	T2245967CL3
Bomfunk MC's, Freestyler	PT671713CL3	T523508CL3
Boys, Jesteś Szalona	PT1483774CL3	T1483743CL3
Buttons, Itanie	PT2397963CL3	T2398070CL3
Daniel Powter, Bad Day	PT2299609CL3	T2299696CL3
David Guetta, The World is Mine	PT2383561CL3	T2393717CL3
Dido, White Flag	PT1002558CL3	T964919CL3
DJ Tiesto, Adagio For Strings	PT2256564CL3	T2257175CL3
Dr. Alban, It's My Life	PT1844043CL3	T1853128CL3
Eminem, Ass Like That	PT2410504CL3	T2410507CL3
Ewelina Flinta, Nie Znasz Mnie	PT2150273CL3	T2152816CL3
Farba, Chcę Tu Zostać	PT1398286CL3	T1398258CL3
Film Madagaskar, Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472CL3	T2410478CL3
Film: Beverly Hills Cop	PT740347CL3	T653933CL3
Film: Desperado	PT683480CL3	T591282CL3
Film: Mission: Impossible	PT752942CL3	T668068CL3
Film: Mortal Kombat	PT1269606CL3	T1260973CL3
Film: Uprowadzenie Agaty	PT657686CL3	T575126CL3
Global Deejay, The Sound Of San Francisco	PT2009101CL3	T2008509CL3
Goya, Smak Słów	PT2302368CL3	T2304151CL3
Gwen Stefani, What You Waiting For?	PT1794933CL3	T1816067CL3
Infernal, From Paris to Berlin	PT2383584CL3	T2393722CL3
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435CL3	T1400404CL3
Jem, They	PT2385705CL3	T2386137CL3
Joana Zimmer, I Believe	PT2383568CL3	T2383680CL3
Kaczki z Nowej Paczki, Dziub Dziub	PT2293502CL3	T1902817CL3
Kombi, Pokolenie	PT2134267CL3	T2134422CL3
Kreskówka: Różowa Pantera	PT657679CL3	T931539CL3
Lerek, Moja panienka	PT2410468CL3	T2410477CL3
Łzy, Przepraszam Cię	PT2385844CL3	T2385853CL3
Mandaryna, Evry night	PT2391115CL3	T2391118CL3
Mariah Carey, We belong together	PT2416021CL3	T2416404CL3
Mega Dance, W Dyskotece	PT2276435CL3	T2286116CL3
Metallica, Whiskey In The Jar	PT2233659CL3	T397050CL3
Mleko, Kto Dogoni Psa	PT2248679CL3	T2255387CL3
Monika Brodka, Miałam Być	PT2296025CL3	T2296795CL3
Onar & Lerek, Weź To Poczuj	PT1687597CL3	T1689376CL3
Shakira, La Tortura	PT2337467CL3	T2337630CL3
Shrek, I'm A Believer	PT834268CL3	T913695CL3
Snap!, Rhythm Is a Dancer	PT841065CL3	T882923CL3
System Of A Down, B.Y.O.B.	PT2417124CL3	T2417133CL3
Szymon Wydra, Życie Jak Poemat	PT2337501CL3	T2337622CL3
Topless, Sąsiadka	PT1598087CL3	T1595759CL3
Uniting nations, Out of touch	PT1989555CL3	T1992514CL3
VIP, Nocne Gry	PT2337540CL3	T2337637CL3
Virgin, Znak pokoju	PT2416023CL3	T2416405CL3

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452CL3**) DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA808452CL3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452CL3**).

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA TELEFONÓW **NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662CL3**), **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. **J1213662CL3**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. **H1213662CL3**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. **GM1213662CL3**). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1213662CL3**).

SMS GRAFICZNY NR 7228 — 2,44 PLN

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L1122892CL3	L1177887CL3	L1236147CL3	L1261779CL3	L1288345CL3	L1289598CL3	L1321343CL3	L1455624CL3	L1741342CL3
L1884694CL3	L1916475CL3	L2128933CL3	L2136986CL3	L2173314CL3	L2181964CL3	L2189743CL3	L2219976CL3	L2136116CL3
L2228230CL3	L2228610CL3	L2243848CL3	L2254434CL3	L2256748CL3	L2175659CL3	L2153882CL3	L2229491CL3	L2230312CL3
L2238599CL3	L2239604CL3	L2240460CL3	L2240657CL3	L2303010CL3	L2303579CL3	L2311260CL3	L2325175CL3	L2338357CL3
L2343236CL3	L2362368CL3	L2383232CL3	L2384468CL3	L2385733CL3	L2386085CL3	L2386458CL3	L2386647CL3	L2386713CL3
L2388234CL3	L2388864CL3	L2389318CL3	L504534CL3	L611139CL3	L884819CL3	L890602CL3	L958110CL3	L993632CL3

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660CL3**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660CL3**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D" NP. **D815660CL3**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z" NP. **Z815660CL3**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I" NP. **I815660CL3**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I" NP. **I815660CL3**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP. **MTL815660CL3**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660CL3**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660CL3**).

KOLOROWE TAPETY NR 7428 — 4,88 PLN

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

B2369398CL3	B2411339CL3	B2259104CL3	B2237483CL3	B2333150CL3	B2225349CL3	B2411604CL3	B2371263CL3	B2204244CL3	B2367259CL3	B2259458CL3	B2358309CL3	B2304218CL3
B2410618CL3	B2395733CL3	B2206730CL3	B2301779CL3	B2358321CL3	B2331065CL3	B2311079CL3	B1263672CL3	B2257195CL3	B1530732CL3	B1648632CL3	B2293880CL3	B2368585CL3
B2364807CL3	B2257473CL3	B1269202CL3	B2406592CL3	B1263684CL3	B1709974CL3	B2399486CL3	B2400284CL3	B1263648CL3	B2395716CL3	B2358335CL3	B2364906CL3	B2332833CL3

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000CL3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000CL3**).

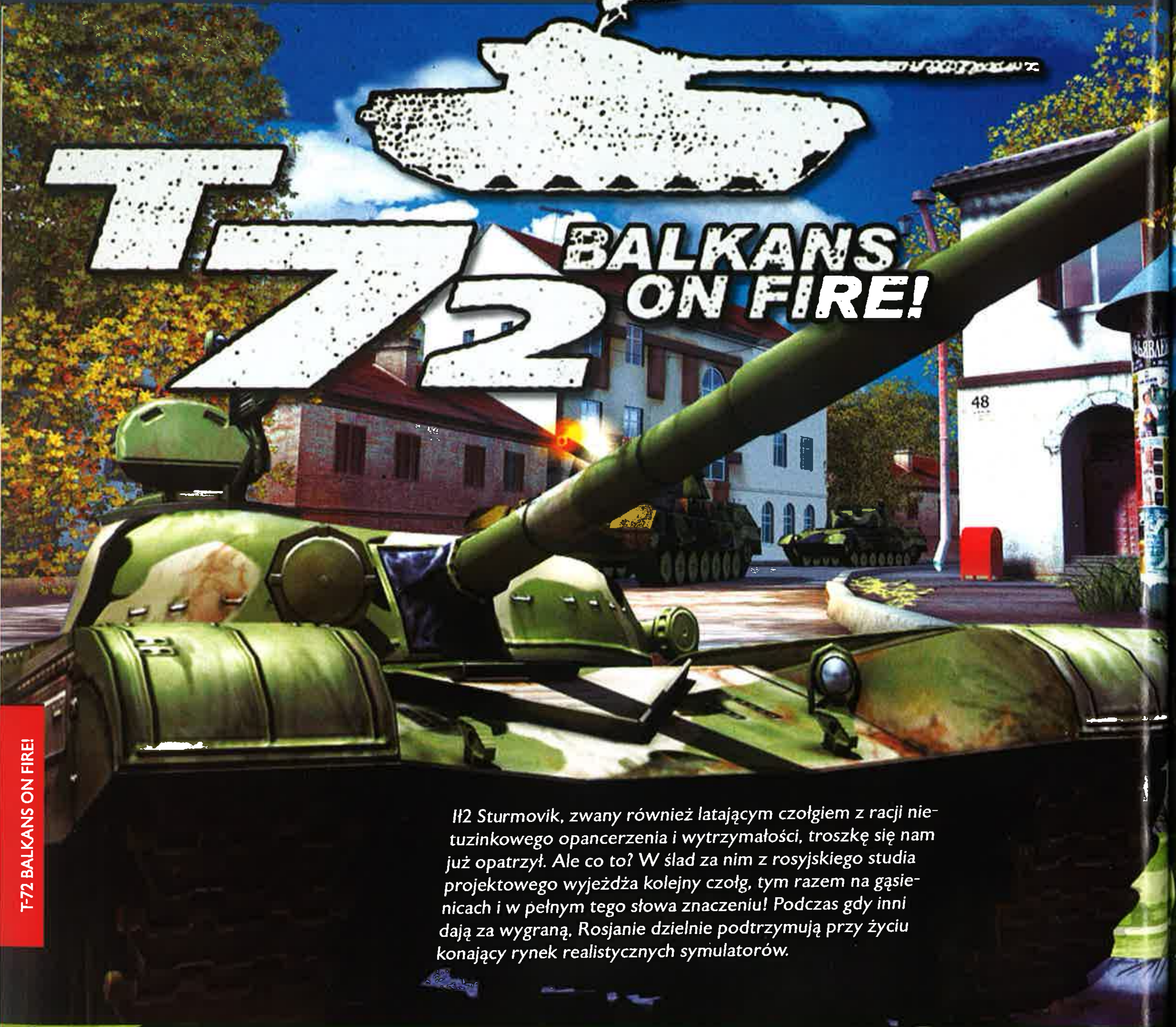
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**. REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38**, LUB NA ADRES INTERNETOWY **WAPSTER@WAPSTER.PL**. Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI. Połączenia z numerem 0-708-777-660 realizuje CT Creative Team 4 PLN/MIN. (4,88 PLN/MIN z VAT). REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC

PRODUCENT: IDDK/CRAZY HOUSE
DYSTRYBUTOR: NICHOLAS GAMES
CENA: 99 ZŁ
WWW.BATTLEFRONT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 10/2005 CD 10/2005

PEPIN KROOTKI | TA GRA WAS PRZECZOŁGA



Ił2 Sturmovik, zwany również latającym czołgiem z racji nietuzinkowego opancerzenia i wytrzymałości, troszkę się nam już opatrzył. Ale co to? W ślad za nim z rosyjskiego studia projektowego wyjeżdża kolejny czołg, tym razem na gąsienicach i w pełnym tego słowa znaczeniu! Podczas gdy inni dają za wygraną, Rosjanie dzielnie podtrzymują przy życiu konający rynek realistycznych symulatorów.

T72 BOF przenosi nas do stojącej w szczerym polu, czterdziestopięciotonowej bryły zimnego żelaza. Żeby ją ożywić, trzeba wpierw wprawić w ruch serce – dieslowski silnik o mocy około ośmiuset koni mechanicznych. Wciskamy klawisz rozrusznika...

Heavy metal

Z głośników dobiega okrutne rzężenie. Seria spazmatycznych kaszlnięć przechodzi w miarowy warkot. Otwieramy przepustnicę na sześćdziesiąt procent, zwalniamy hamulec postojowy i wrzucamy jedynkę. Machiną wstrząsa szarpnięcie, po którym żaden asfalt nie ma prawa ostać się pod gąsienicami. W każdym normalnym wehikule motor zgasłby na amen, ale nie w tym. Cóż, nie nazwałbym tego gładkim startem, chociaż jak na pierwszy raz – ujdzie. Przy dalszej jeździe możemy już zapomnieć o dodawaniu gazu – ustalamy go na określonym poziomie i zmieniamy tylko biegi (odwrotnie niż we francuskich czołgach – siedem do przodu i jeden do tyłu), rozpędzając maszynę i dostosowując się do rodzaju i nachylenia terenu. Na łące da radę dociągnąć do piątki, ale szóstka jest osiągalna tylko po solidnym rozpędzeniu maszyny na drodze.

Prędkość maksymalna w takich idealnych warunkach to około 60 km/h. Zmianie przełożeń towarzyszy przeraźliwie bolesny jęk automatycznego sprzęgła. Słysząc te piekielne dźwięki, najwyraźniej poirytowany Smuggler rzuca kąśliwie: „wrzuca biegi jak ruski czołg...". A ja mu na to z satysfakcją: „bo to JEST ruski czołg!". Dla wzmocnienia efektu używam klaksonu, lecz budzę jedynie rozczarowująco rachityczny brzęczyk przywodzący na myśl trabanta. Cóż, gdybym stał w korku prawdziwym T-72, zapewne nie musiałbym trąbić, by utorować sobie drogę. :)

Poezja jechana

Wyraźnie czuć, z jakim trudem nasz pupil pokonuje wzniesienia. Teren lekko pnie się do góry i już musimy redukować biegi, bo rozjuszona bestia zaczyna spuszczać z tonu. Kiedy na dodatek siąpi letni deszczyk, podłoże robi się grząskie i poruszamy się jeszcze ślamazarniej. Z drugiej strony, na jedynce wjedziemy prawie wszędzie i po wszystkim – o ile nie przegrzejemy silnika, warto zerkać na wskaźnik temperatury. Zrazu wcale się nim nie przejmowałem, natchniony wynurzeniami imć Suworowa...

„Kierowcy czołgów jakby się z łańcuchów pozrywali. Szarpią dźwignie, zadręczają swoje maszyny, pędzą je niepokornie w samo piekło. (...) Strachliwy kierowca omija każdy kamień czy pień. Pochwyć maszynę w swe ręce, rwijże ją i nękaj! Pojazd pancerny to subtelna istota. A gdy poczuje na sobie mocnego jeźdźca, rozbestwi

Kulka z automatu

Większość zachodnich czołgów, jak przykładowo Abrams czy Challenger albo Leopard, ma czteroosobową załogę. Rosjanie forsują natomiast nowoczesne rozwiązanie, przy którym ładowniczego zastępuje automat ładujący. Pozwala to zredukować załogę do trzech osób, zmniejszyć wymiary i masę wozu. Skonstruowanie takiego automatu nie jest jednakowoż łatwe. Urządzenie musi nie tylko bezbłędnie pobierać z magazynu właściwy pocisk oraz ładunek miotający i umieszczać je precyzyjnie w komorze działa. Aby uniknąć tragicznych skutków trwałego zacięcia w przypadku niewypału, automat powinien również funkcjonować w drugą stronę i usuwać wadliwy ładunek. Na sytuacje kryzysowe przewidziano tryb półautomatyczny i ręczny. Niestety zawsze muszą być jakieś „minusy" – żeby załadować pocisk, działo musi po każdym strzale precyzyjnie powracać do pozycji wyjściowej.

O 1000 metrów od wroga i o 5 metrów od śmierci...

*się i ona. I poniesie cię galopem po granitowych głazach i pniach tysiącletnich dębów, przez leje i wądoły. Nie bój się, że zerwiesz gąsienice, nie obawiaj się, że pęknie wał. Rozdzieraj i krusz, poniesie cię twój czołg jak ptak".**

Otrzeźwienie przyszło błyskawicznie. Stosując się do powyższych wskazówek, unieruchomiłem czołg, nie przejechawszy nawet pół kilometra. Zahaczyłem bokiem gąsienicy o jakiś niepozorny betonowy murek i po zawodach. Okaleczone bydlę stać już było jedynie na bezsilne kręcenie się w kółko...

Nie widzisz? ...A widzisz!

Balkans on Fire – jak żaden poprzedni symulator czołgowy – pozwala sobie uzmysłowić, **jak niewiele widzi kierowca**. Sylwetka czołgu jest niska i spłaszczona, by stanowiła możliwie najmniejszy cel, a widok przez peryskop przypomina troszkę „perspektywę zderzaka" z gier wyścigowych. Prujemy tedy przez jakieś chaszcze i nagle w ostatniej chwili staje nam przed oczyma betonowa zapora albo inne zasieki. Nie daj Boże trafić na rów przeciwczołgowy – ten trudno wypatrzyć nawet w szczerym polu. Jeżeli szczelina jest odpowiednio wąska, nie widzimy jej aż do chwili, gdy podwodzie zacznie się zsuwać w dół. Aż ciarki przechodzą po plecach, a na usta ciśnie się soczysta żołnierska wiązanka. Kto by pomyślał, jak potężnym zagrożeniem dla ultranowoczesnych maszyn bojowych okazuje się prosta fortyfikacja, którą na upartego można wykonać zwykłą łopatą. Niestety, panie Suworow, czołg nie ptak – nie przeleci.

Bezpretensjonalnym, ładuj!

Rosjanin, weteran walk w Naddniestrzu i Afganistanie, trafia do ochotniczego legionu wspierającego Serbów w brudnej wojnie domowej. Ten człowiek nie jedzie zmieniać świata na lepsze, z mandatem ONZ w dłoni, z niebem gwiaździstym nad głową i prawem moralnym w sercu... Zero romantyki, idealizmu i banialuków. W chorwackiej wiosce Serbowie zdobywają zdezelowanego T-34, poszukują załogi. Nasz bohater jako jedyny ma doświadczenie, reszta to amatorzy. Zadanie polega na odstawieniu maszyny do bazy remontowej. Po drodze czeka zasadzka – kilku żołnierzy oraz unieruchomiony Super Sherman, służący za stanowisko artyleryjskie. Ale nasz celowniczy ma problemy z trafieniem nawet w niego. Szofer zalicza wszystkie wykroty, nie mam pojęcia, na czym się uczył prowadzić, jazda po prostej najwyraźniej sprawia mu ból. Święty Krzysztof woli na to nie patrzeć. Engine gry uwzględnia różne kwalifikacje załóg, a nam trafia się na początek czarna rozpacz – beznadziejna ekipa w starym gruchocie. Na szczęście zabawa w czterech pancernych bez psa trwa krótko i w miejsce wysłużonego grata dostajemy inny antyk – w postaci T-55A.

Prawdziwa jakość dzieła rosyjskich programistów objawia się w bitwie.

Kiedy załoga troszkę już się wprawi, a celowniczy zacznie trafiać w to, co mu wskażemy, miast tylko marnować amunicję, polecam rozsiąść się w fotelu dowódcy. **System wydawania rozkazów sprawdza się do kilku prostych komend i może się wydać ograniczony.** Potem okazuje się, że w ogniu walki i tak nie ma czasu na nic innego, a dostępne komendy wystarczają w zupełności. Doświadczony kierowca, gdy każemy mu podążać do punktu docelowego, poszuka utwardzonej drogi. Kiedy powtórzymy rozkaz, gość pojedzie na przełaj, najkrótszą trasą. Posługując się mapą dowodzimy również w ograniczonym zakresie innymi pojazdami oraz piechotą w sile do jednego plutonu. Wziąwszy poprawkę na charakter konfliktu oraz fakt, że nie jest to superarmia, a często nawet regularne wojsko, nie oczekujcie od nich popi-

A teraz snajperski strzał pociskiem kal. 125 mm...

...I tu kończy się ostatecznie opowieść o Czterech Pancernych, drogie dzieci. A teraz paciorek i spać.

Oto jak wygląda rykoszetujący od wieży SABOT...

A tu raport pobitewny – wektory pokazują czym, w co i od kogo oberwaliśmy.

Najwyraźniej zbyt dosłownie potraktowali zwrot „aż palili się do walki".

sowych manewrów na miarę Tank Platon 2. **T-72 BOF! jest przede wszystkim symulacją walki z perspektywy jednej załogi.**

Tytani na start

Osiemnaście misji to – zdawałoby się – niewiele dla wprawnych symulantów. Jest jednak inaczej, bo poprzeczkę postawiono dość wysoko. Za każdym razem gdy rozpoczynamy zadanie, nieprzyjaciel zachowuje się troszkę inaczej, więc gra na pamięć nie zdaje egzaminu. Część misji wiernie odwzorowuje działania frontowe (np. bierzemy udział w zorganizowanym natarciu), inne są wyraźnie fabularyzowane (samotnie udaremniamy transakcję zakupu broni). Dzięki temu każdy znajdzie coś dla siebie, zaś sama gra nie jest nudna, mimo że występuje w niej dość ograniczona liczba sprzętu. Miejmy nadzieję, że fani wezmą sprawy w swoje ręce i tak jak w przypadku Sturmovika, wkrótce powstanie bogaty park maszynowy do darmowego ściągnięcia.

Bodajże **największym atutem engine'u jest dopieszczony w najmniejszych detalach model uszkodzeń**. Po misji otrzymujemy wgląd do statystyki, w której wyszczególniono osobno trafienia, które przebiły pancerz, te, którym to się nie udało, rykoszety, trafienia odłamkami i zwykłymi kulami karabinowymi. Następnie odbywamy wycieczkę po pobojowisku i oglądamy dokładnie wszystkie pojazdy i wraki. Zaznaczono na nich wektorami, skąd nadleciał pocisk, gdzie i pod jakim kątem trafił, kto go wystrzelił oraz jaki odniósł skutek (wyszczególniono również decydujący cios). Spadek skuteczności ognia wraz z odległością jest wyraźnie wyczuwalny. Wnikliwy obserwator wnet wyczai dystans, powyżej którego amunicja podkalibrowa miast penetrować, ześlizguje się na pancerzu, choćbyśmy nawet walczyli T-72 przeciwko leciwemu niszczycielowi czołgów SU-100.

A trzeba uczciwie ostrzec, że prażą do nas jak popadnie. Na widok czołgu kto żyw wyciąga pukawkę i jeśli nie wali od razu, za sekundę najpewniej to zrobi – tylko czeka na synchronizację dalmierza. Zagrajcie, a zrozumiecie, jak niebosiężną wytrzymałością psychiczną muszą się wykazać ludzie zamknięci w obrywającej raz po raz stalowej puszce. Każdy następny pocisk może zakończyć ich życie tak szybko, że nawet nie zdążą pomyśleć. Nawet gdy to nie następuje, pod krzyżowym ogniem n-pla czołg jest dosłownie rozbierany po kawałku na czynniki pierwsze. Nie można sobie pozwolić na moment nieuwagi. Wszędobylscy żołdacy z RPG są bardzo trudni do zauważenia i jeszcze trudniejsi do trafienia. T-72 powinien – teoretycznie – wytrzymać ich ciosy, pytanie tylko: ile? A przecież wystarczy, że łupną nam w gąsienicę i unieruchomią, by inni spokojnie dokończyli robotę.

Last tank standing

Każde zadanie musiałem po wielokroć rozpoczynać od nowa, zanim dane mi było dotrzeć do połowy. A koniec misji? Bynajmniej nie przypomina tryumfalnej defilady na Placu Czerwonym. Pamiętam, jak na samym początku kampanii mój T-55 po zaliczeniu czterech trafień penetrujących, z płonącym silnikiem, dotoczył się jakimś cudem na luzie do szczęśliwego zakończenia. Jak tylko napis 'Mission Success' zniknął z ekranu, pozostała przy życiu załoga otworzyła włazy – i dała nogę, notabene prosto pod gąsienice wciąż jeszcze tracącego impet kolosa. **To nie był jedyny bug wymagający załatania**. Jakież było moje zdziwienie, gdy mimo śmierci dowódcy (czyli głównego bohatera, w którego wciela się gracz) kampania trwała nadal! Problem pole-

Głębokość peryskopowa, kamandir! Uzbroić torpedy?

ga na tym, że nie sposób przejść automatycznie do następnej misji, nie odwiedziwszy w tym czasie głównego menu.

Roboty ziemne

Inny dość uciążliwy babol wypływa, gdy zmieniamy stanowisko z kierowcy na dowódcę. Otóż, szofer miast utrzymywać zadaną prędkość, gwałtownie zatrzymuje pojazd w miejscu i musimy już jako szef wydać rozkaz „naprzód", co po pewnym czasie zaczyna doprowadzać do szewskiej pasji. Niby nic, ale wyobraźcie sobie ofensywę na froncie i jeden czołg, który co parę sekund staje jak wryty, po czym znowuż rusza z kopyta, aby zaciągnąć ręczny kilkadziesiąt metrów dalej. W kung-fu jest coś takiego jak „styl pijanego człowieka", nie jestem jednak pewien, czy właśnie o to chodziło autorom gry.

Z tym ryciem terenu wcale nie przesadzam, bo **jest on w pełni deformowalny**. Gdy opadną fontanny błota, zauważymy leje powstałe w czasie rzeczywistym w miejscu uderzenia pocisków artyleryjskich. W niektórych misjach T-72 ma podczepioną łyżkę, za sprawą której nie ma problemu z okopaniem się na pozycji. Sporadycznie podpatrujemy też w akcji specjalistyczny pojazd do kopania rowów strzelniczych BTM3. Gąsienice i elementy zawieszenia cudownie przyklejają się do nierównego podłoża, ale czołgi dość nienaturalnie wycinają w trawie przecinkę całą szerokością podwozia.

Diesłowki engine...

Krajobraz urzeka nie z racji grafiki, która – prawdę powiedziawszy – jest dość przeciętna, lecz dzięki wiernemu odwzorowaniu uroków górskich pejzaży. Doskonale zachowane różnice wysokości wzgórz oraz ogromne przestrzenie jak z pocztówki pozwalają zapomnieć, że to tylko gra. Wielowarstwowe chmury rzucają realistyczne cienie na dolinki usiane zagajnikami, poprzecinane drogami i liniami wysokiego napięcia. Bałkańskie wioski jawią się bardzo sielsko, mijamy malownicze kościółki, wille, sady owocowe i szklarnie na pomidory. Gdyby nie wybite szyby, trudno byłoby uwierzyć, że toczy się wojna. Tym z was, którzy lubią spędzać wakacje w Bieszczadach albo Beskidach, przy T-72 BOF! z pewnością zrobi się ciepło na sercu. Poziom wykonania pojazdów jest bardzo nierówny.

Rosjanin, weteran walk w Nadniestrzu i Afganistanie, trafia do legionu wspierającego Serbów w brudnej wojnie domowej.

Obok szczegółowo odwzorowanych czołgów paradują obciachowo kanciaste ciężarówki.

Oprawa wizualna niezaprzeczalnie kojarzy się, skądinąd słusznie, z Operation Flashpoint. Identyczne okolice, podobna paleta barw. No i te odległości – pod tym względem **to prawdziwy symulator pola walki, a nie jakaś udająca go pancerna rąbanka**, w której zza górek i drzewek wyjeżdża na nas krowiasty czołg. Tutaj widzimy tyciuteńki błysk w odległości kilometra – a w niecałą sekundę później już nas nie ma. Różnica jak pomiędzy Hidden & Dangerous a Call of Duty. **Wielka szkoda, że zabrakło czasu na optymalizację kodu**, przez co wymagania sprzętowe są grubo za wysokie w stosunku do tego, co oglądamy na ekranie. Być może sporo mocy pożerają wspomniane już znakomite algorytmy obliczania trafień i inne bajery? Ale – co mnie to obchodzi? Stoję w miejscu na początku misji i widzę, że właściwie nic się nie dzieje, a chmury skaczą po nieboskłonie...

Kochajmy Syrenki... i ruskie czołgi

Dla pancerniaków i wszystkich miłośników wojskowości bez wyjątku T-72 BOF! to czysta frajda i ogromna szpryca z adrenaliną. Przywyknąwszy do niedoróbek (która gra ich nie ma?) i obniżywszy detale o dwie trzecie, można już nieskrępowanie napawać się prowadzeniem wozu, ruszaniem z kopyta i nagłym zaciąganiem ręcznego przy pełnej prędkości, pokonywaniem zakrętów poślizgiem niczym Pierce Brosnan na ulicach Petersburga w filmie „Goldeneye". Ignoranci szybko zwietrzą rozbudowany panel opcji i włączą w nim sobie samoczynną naprawę gąsienic po dziesięciu sekundach od awarii, automatyczną zmianę biegów oraz God Mode. Tam też troskliwi rodzice wyłączą obraźliwe słownictwo.

Prawdziwa jakość dzieła rosyjskich programistów objawia się w bitwie. Stalowe kolosy łamią drzewa jak zapałki. Przelatujące ponad głową (po paraboli!) serie pocisków smugowych robią przygniatające wrażenie. Budynki rozpadają się partiami. Pamiętam, jak z dala zaczął do mnie prażyć niszczyciel czołgów, a ja miałem tego pecha, że wystrzelałem już z całej amunicji przeciwpancernej. Schowałem się wtenczas za jedynym domem, jaki był w okolicy. Cóż to było za przerażenie, gdy nieprzyjaciel zaczął rozwalać go ściana po ścianie. Horror i groza – patrzeć, jak jedyna szansa na przeżycie maleje w oczach! To jeden z tych rzadkich momentów, dla których warto grać w gry komputerowe. **|CDA|**

* *Fragmenty powieści W. Suworowa „Akwarium", w tłumaczeniu A. Mietkowskiego, Wydawnictwo Adamski i Bieliński, Warszawa 1995, s. 21.*

T-72

T-72 to czołg wprowadzony na uzbrojenie wojsk (radzieckich) w początku lat 70. Posiada wielowarstwowy pancerz oraz wyposażony jest w automat ładowania (elektromechaniczny zespół automatycznego ładowania), pozwalający na zredukowanie załogi do trzech żołnierzy (dowódca, działonowy, kierowca-mechanik).

UZBROJENIE GŁÓWNE
•Armata gładkolufowa D-81TM kalibru 125 mm na pociski odłamkowo/burzące, kumulacyjne oraz podkalibrowe

UZBROJENIE DODATKOWE
•sprzężony z armatą karabin maszynowy PKT kal. 7,62 mm
•przeciwlotniczy karabin maszynowy (wkm) NSW kal. 12,7 mm

PANCERZ
kadłub - 220 mm
wieża - ok. 400 mm
kadłub boki - 80 mm

DANE TECHNICZNE
masa czołgu - ok. 45 ton
maksymalna prędkość - 60 km/h
zasięg - ok. 500 km

8

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 7
AUDIO 8

WERDYKT

- + nietuzinkowy teatr działań
- + trzy czołgi do wyboru
- + realizm
- + frajda z jazdy ruskim czołgiem :)
- − wymagania sprzętowe albo
- − brak optymalizacji kodu
- − parę babolków

KONKURS SMS!
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
Do wygrania 20 EGZEMPLARZY F.E.A.R.
rewelacyjnej gry akcji w stylu azjatyckich horrorow
oraz
20 PAKIETÓW
DWÓCH KSIĄŻEK
MISTRZA GROZY, STEPHENA KINGA!
Bestsellerowa „Szkieletowa załoga"
oraz nowa powieść „Colorado Kid"!
Colorado Kid - światowa premiera
4 października 2005!
STEPHEN KING
Szkieletowa załoga
STEPHEN KING
COLORADO KID
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Czy w grze F.E.A.R. można włączyć spowolnienie czasu?
A) TAK B) NIE
Odpowiedź wpisz według schematu: CA.FE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) I wyślij smsem pod numer 7164!
Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.
Fundatorem nagród jest:
CD PROJEKT
www.cdprojekt.info
Prószyński i S-ka
www.proszynski.pl

GRA PRZYGODOWA

WYMAGANIA SPRZĘTOWE: OŁOWEK, KARTKA PAPIERU I KILKU PRZYJACIÓŁ

WKROCZ DO ŚWIATA PRZYGODY I WYOBRAŹNI

Zostań bohaterem
Wciel się w rolę odważnego wojownika, potężnego zaklinacza, możnego kapłana lub sprytnego łotrzyka i weź udział w heroicznych misjach.

Staw czoło nieznanemu
Zbadaj zdradzieckie podziemne lochy, pokonaj przerażające potwory i odkryj wspaniałe skarby.

Zaproś przyjaciół
Wspólnie z odważnymi towarzyszami udowodnij, że jesteś w stanie przeciwstawiać się niebezpieczeństwom i zdobyć nagrody w najwspanialszej grze fabularnej fantasy wszech czasów.

Tu znajdziesz wszystko, co jest potrzebne do gry:
- 16 pomalowanych figurek (4 bohaterów i 12 potworów)
- 4 dwustronne elementy planszy
- 4 karty postaci
- 7 kostek
- Skrócone Zasady Gry
- Pierwszą Księgę Przygód
- Zaawansowaną Księgę Zasad
- Karty statystyk potworów

Aby wybrać się w podróż do krainy Lochów i Smoków, czyli dowiedzieć się więcej o Grze Przygodowej wejdź na:
www.isa.pl/sklep
lub zadzwoń: (22) 846 79 25
Czekają na Ciebie specjalne atrakcje!

ISA

Wizards of the Coast

PRODUCENT: ARTEMATICA ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: GMX
WWW.ARTEMATICA.CO

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 600 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM | Z NIEZŁEGO KOMIKSU ŚWIETNA PRZYGODÓWKA

MARTIN MYSTERE OPERATION DORIAN GREY

Niedawno kląłem w redakcji na ewolucję moich ulubionych gier fabularnych, które wszystkie niemal przekształciły się w zbiory łamigłówek, akcja zaś wiedzie w nich od jednej do drugiej układanki, przesuwanki czy przepychanki. Celuje w tym firma Detalion, której szefowie zatrudniają chyba na etacie kilku speców od niebanalnych gier planszowych – i prace nad programem zaczynają od dobrania takich łamigłówek, by gracz musiał gryźć palce i walić łbem o mur.

Kolejne wielkie tytuły, takie jak Myst IV: Revelation czy Myst V: End of Ages, okazują się bardzo efektywnymi „snujkami", w których gracz snuje się po obszarze gry zastanawiając się, czego też chcą od niego twórcy gry, sturba ich zagwazdrana glątwa (ulubione przekleństwo Witkacego)! Przesuń dźwignię znajdującą się pięć poziomów wyżej, by w labiryncie jaskiń uwolnić zaklinowany kamień, który odsłoni wejście do kolejnych jaskiń czy coś w tym guście – to ulubiony ostatnio chwyt twórców wielu gier. Nikt się przy tym nie zastanawia, że prawdopodobieństwo psychologiczne tego, że np. krasnoludy opatrzą swoje lochy takimi pułapkami, jest mniej więcej takie samo jak znalezienie pancernego sejfu w chatce Kubusia Puchatka.

Inną odmianą są gry, takie jak Still Life, w których w zasadzie wiadomo, co trzeba zrobić – np. wejść do podziemnej kryjówki maniaka, ale żeby tego dokonać, trzeba się uporać z zamkiem, który mógłby się przyśnić Szalonemu Kapelusznikowi (a i ten natychmiast byłby się obudził z krzykiem!). Rozumiem, że maniacy kochają samotność, ale zamek, który się otwiera pięć minut – nawet wtedy, kiedy się wie, jak to zrobić – to chyba przesada.

Podsumowałem to wszystko w płomiennym spiczu, którzy redakcyjni koledzy skwitowali uśmiechami pobłażania. Oni oczywiście takich dylematów nie przeżywają, bo dla niektórych (nie, nie będę walił po ksywach!) szczytem wyzwania intelektualnego jest rzucenie granatu po uprzednim wyjęciu zawleczki lub nawet przeczytanie instrukcji obsługi granatnika bez poruszania wargami. Absolutnie też obca jest im moja tęsknota za grami, które kazały graczowi myśleć aż do bólu odcisków na mózgu.

Wracając do naszych baranów pozwolę sobie wyrazić twórczą myśl, że ciekawe byłoby dociekanie, **czemu owe gry przygodowe, które każą graczowi myśleć, powstają ostatnio wyłącznie w Europie?** (Longest Journey – Norwegia. Moment of Silence – Niemcy. Runaway – Hiszpania. Syberia – Francja. I wreszcie, last but not least, Martin Mystere: Operation Dorian Grey – Włochy.) I tak, powoli i dość okrężną drogą, doszliśmy do tematu niniejszej recenzji.

Komiksowy bohater

Treścią omawianej gry są przygody profesora Martina Mystere (bohatera popularnej we Włoszech serii komiksowej, będącej dziełem Alfreda Castelli, a wydawanej przez dom edytorski Sergia Bonelli), który z zamiłowania do przygód doradza nowojorskiej policji przy rozwiązywaniu niektórych zagadek. Martin jest kimś w rodzaju włoskiego Indiany Jonesa – archeolog, awanturnik, poszukiwacz mocnych wrażeń, osobnik niezwykle pomysłowy, wspomagający mózg pracą nieźle wyrobionych mięśni. Poznajemy go w chwili, w której jego przyjaciel, porucznik N.Y.P.D., niejaki Travis, powiadamia go o morderstwie popełnionym na profesorze Eulenbergu (zabawne, że w mowie Teutonów znaczy to Sowia Góra), specjaliście od zaginionych kultur.

Jeżeli myślisz, drogi Czytelniku, że nasz bohater natychmiast kopnie się na miejsce zbrodni, to jesteś w błędzie. Żona Martina, niezwykle apodyktyczna Diana, schowała mu ubrania do szafy, a klucz oddała niejakiemu Javie – co tu dużo gadać, osobnikowi o inteligencji, aparycji i manierach małpoluda, który towarzyszy obojgu jako pozostałość po którejś z poprzednich przygód. Na domiar złego Martin posiał gdzieś komórkę i oddał wóz do remontu mechanikowi, ale mu wcięło numer telefonu do mistrza klucza i podkładki. Odnalezienie tych trzech przedmiotów (i nakłonienie Javy do zwrotu klucza – a nieco łatwiej można namówić psa do wyjścia z rzeźni) jest niejako wstępem do zabawy, dającym ci pewne pojęcie o stylu, w jakim przyjdzie ci się uporać ze stawianymi przed tobą przez twórców gry problemami.

Gra ta jest znakomitym przykładem tego, jak można bawić gracza, zmuszając go do myślenia...

Myśleć trzeba!

Gra bowiem należy do tych, do których tęsknię niczym kania do dżdżu *(kto i kiedy widział „dżdż"?)* – czyli takich, w których musimy myśleć, jak wykorzystać posiadane przedmioty, a nie kombinować niczym łysy pod górkę, by uporać się z czymś, wobec czego kostka Rubika byłaby łatwa jak zjedzenie kaszki z mlekiem. Pomysłowością Martin niewiele ustępuje Indianie Jonesowi – a tam, gdzie potrzebna jest siła, zawsze może się zwrócić do wspomnianego Javy, szerszego niż

trzydrzwiowa szafa osobnika, który czoło ma jednak trochę wyższe **niż nasz mistrz szybkiego** nokautu. *(Niestety, przygotowawszy się do obejrzenia walki pana Gołoty, który zapowiadał przeciwnikowi Grunwald, Beresteczko i Wiedeń w jednym, zakrztusiłem się zimnym pi... eee... zimną wodą gazowaną na jej początku – walki początku, nie wody! – a gdy się wyprostowałem znad stolika, było już po bijatyce!)* Java jest równie jak Gołota komunikatywny, choć nie tak bardzo nadęty.

Po przybyciu na miejsce Martin musi też pokonać kilka przeszkód – na przykład policjanta służbistę, który nie pozwala mu na oględziny miejsca zbrodni. **Pomysłowość twórców gry jest zaskakująca – odwołują się w niej do mitów azteckich i wędrówki dusz, snują też niebanalny wątek kryminalny.** W trakcie gry trafisz do Meksyku i będziesz penetrował stare piramidy (oczywiście nasz bohater ugrzęźnie w jej wnętrzu – a sposób, w jaki udaje mu się znaleźć wyjście z niezbyt w końcu miłej sytuacji, jest godny Dantego!). Złoczyńcy są bezwzględni – ale Martin (z twoją pomocą!) pośle ich, gdzie trzeba.

Się podoba

Gra ma **ładną grafikę** (osobliwie fajnie nakreślone są postaci – a zwłaszcza pewna dziennikarka, która mogłaby wpędzić w kompleksy samą Dolly Parton, która z kolei mogłaby używać Pameli A. jako deski do prasowania). Mnie najbardziej do gustu przypadł Akt 7, rozgrywany w mrocznej scenerii starego portu. **Bardzo dobra jest też oprawa muzyczna gry** – choć na dobrą sprawę niektóre motywy wywierają niezłe wrażenie, ale powtarzane nieustannie zaczynają drażnić.

Dość prosty jest interfejs – w zasadzie nie powinien nikomu sprawić kłopotów – można go opanować bez zaglądania do instrukcji. Podczas wspomagania Martina Mystere **masz myśleć, CO zrobić, a nie – JAK to zrobić.** I bardzo dobrze – tak trzymać, panowie przysięgli!

Jak każda szanująca gracza gra przygodowa, tak i ta ma **możliwość zapisania gry w dowolnym momencie** – choć teoretycznie można dokonać wpisu tylko w ośmiu slotach, więc trzeba dość oszczędnie nimi manipulować. Można co prawda nadpisywać grę, ale pozbawia się przez to możliwości odwołania do wcześniejszych etapów. Nie spodobały mi się natomiast animacje w grze – są dość ubogie i w treść, i w formę.

Gra oczywiście ma **opcję wyświetlania dialogów**, co podkreślam z uporem maniaka, ale nie wszyscy mają słuch niczym dyrygent orkiestry symfonicznej. (A propos – byłem kiedyś świadkiem na próbie pewnej opery, kiedy jeden z naszych czołowych dyrygentów w morzu dźwięków rozmaitych instrumentów [... burza tonów powietrzem, jak to mówi, się targa, wyśpiewuje fortepian alegretta i larga, ze strun skrzypiec sfruwają uskrzydlonych nut roje, wybuchają dźwiękami flety, trąbki, oboje...] wyłapał fakt, że drugi skrzypek grał na pożyczonym instrumencie – nie na tym, na jakim grał zwykle. Szczęka mi opadła do podłogi! Nie przyłapał skrzypka na fałszowaniu – takie rzeczy się nie zdarzają w Filharmonii Narodowej! – wyczuł inne brzmienie jego instrumentu!) Ale nie każdy – jako się rzekło – ma taki słuch, większość ludzi jest wzrokowcami i woli czytać angolskie teksty, niż się wysilać na ich zrozumienie ze słuchu.

Aluzja

Na zakończenie powtórzę to, od czego zacząłem – **gra jest znakomitym przykładem tego, jak można bawić gracza zmuszając go do myślenia.** Serdecznie ją polecam tym, którzy w dziedzinie przygodówek stawiają pierwsze kroki – nie jest za łatwa, ale rozwiązanie kolejnych problemów daje sporo satysfakcji. **Mam nadzieję, że gra szybko zostanie dostrzeżona przez jakiegoś polskiego dystrybutora.** Wiem, wszyscy mi mówią, że gry przygodowe się kończą – ale o ile dobrze pamiętam, kiedy zaczynałem współpracę z CDA, też mówiono mi to samo. To trochę tak jak z tym komunikatem, który kiedyś opublikował Twain „Pogłoski o mojej śmierci są nieco przesadzone".

Podsumowując – poza nielicznymi wadami, gra godna jest polecenia wszystkim, którzy chcą nieco odetchnąć od dzikich manewrów samochodowych na ulicach San Andreas, pragną dać nieco odpocząć uszom po wybuchach i strzelaninach wojennych FPS lub po prostu chcą się trochę rozerwać czymś innym niż wiązka granatów. **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

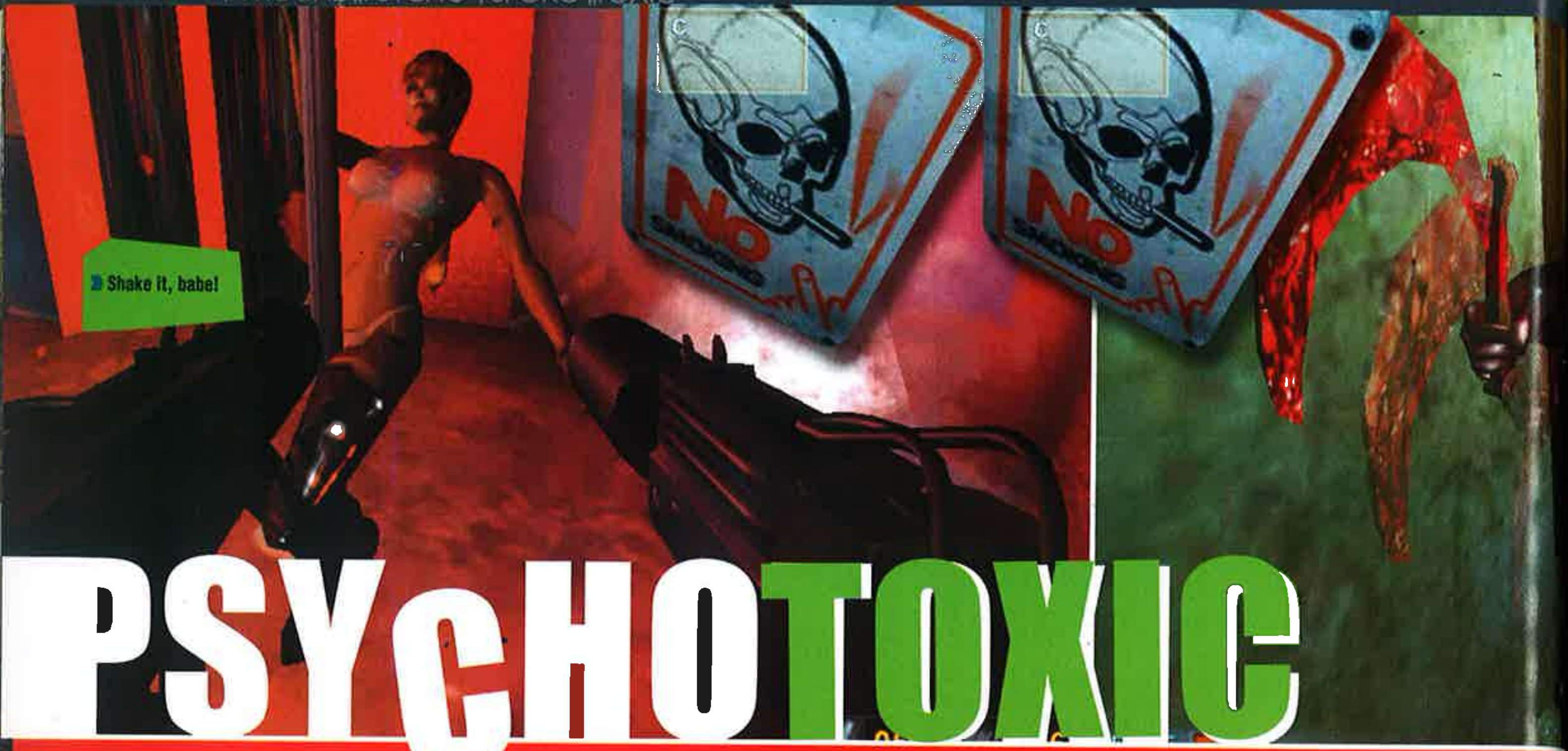
+ trzeba myśleć!
+ grywalność!!!
+ przygodówka w starym, dobrym stylu

– takie sobie animacje

- PRODUCENT: NUCLEARVISION
- DYSTRYBUTOR: WHIPTAIL INTERACTIVE
- HTTP://WWW.PSYCHOTOXIC.DE
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.3 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 09/2005

CORMAC | TROCHĘ „PSYCHO", SPORO „TOXIC"

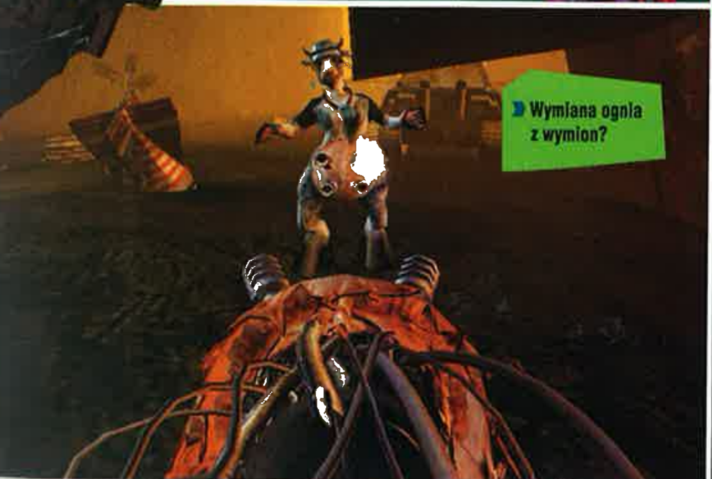


Shake it, babe!

PSYCHOTOXIC

Na tę grę zwróciłem uwagę jeszcze na zeszłorocznych targach w Lipsku. Zapowiadała się nieźle, ale czas, jaki upłynął od tamtego momentu, nie wyszedł jej na dobre.

To nie pomyłka, to nadal Psychotoxic.



Wymiana ognia z wymion?

Nie chodzi tylko o to, że w międzyczasie na rynku pojawiło się kilka doskonałych FPS i widać tendencję do robienia gier ambitniejszych aniżeli stare dobre *„szukaj kluczy i rozwalaj wszystko, co się rusza"*. Przede wszystkim dziwi **brak dopracowania gry**. Zupełnie jakby przez cały rok czekała ona na premierę w szufladzie.

Mimo że można się przyczepić do wielu aspektów Psychotoxic, uważam, iż gra nie zasłużyła na totalne gnojenie, jakie spotkało ją ze strony niektórych zachodnich serwisów internetowych (średnia ocen – 40%). **Mimo jej wszystkich oczywistych wad oraz przestarzałych rozwiązań, grało mi się przyjemnie**, może dlatego, że od zawsze ciągnęło mnie w przypadku FPS w stronę prostej, wesołej rozwałki. Takiej właśnie lekkostrawnej rozrywki dostarcza Psychotoxic, nie posuwając się jednak przy tym do radosnego przesadyzmu a la Serious Sam czy Painkiller.

Here I am, will you send me an angel

Fabule nie udało się oderwać od standardowego postawienia gracza w roli ostatniej nadziei ludzkości zagrożonej rychłą zagładą. Nieco smaczku dodają historyjce nawiązania do Apokalipsy św. Jana oraz postać głównej bohaterki – Angeli Prophet (Aniela Prorok?!), oczywiście obdarzonej powłoką cielesną nieosiągalną dla kobiet nietkniętych skalpelem. Jej, nomen omen, boskie kształty jednak mają uzasadnienie, bo Angie nie jest zwykłą dziewczyną. Do misji ratowania świata przed szalonym Aaronem Crowleyem (samozwańczą reinkarnacją słynnego okultysty Aleistera Crowleya) predestynują Angelę jej **tajemnicze moce** (nietykalność, niewidzialność, spowolnienie czasu, leczenie), które uaktywnić można zbierając rozmieszczone na planszach power-upy. Kim naprawdę jest Angie? Tego dowiemy się wraz z rozwojem wydarzeń. **Fabuła może i jest naiwna, może miejscami nie do końca trzyma się kupy, ale jednak zachęciła mnie do ukończenia gry.**

W 80 dni po sznurku

Lądujemy więc w USA A.D. 2022 jako dzieweczka w stringach wystających spod obcisłych spodni i w towarzystwie tajemniczego sojusznika, Maksa, który przekazuje nam do słuchawki informacje pomocne w uratowaniu świata. Zresztą i bez niego nie groziłoby nam zgubienie się. **Etapy, choć często rozległe, są do bólu liniowe** i nie dają żadnego wyboru, prócz parcia przed siebie i strzelania. Zwolennicy modelu świata znanego z Far Cry'a będą zniesmaczeni, bo uwierać ich będzie całkowite ograniczenie swobody ruchu i archaiczne szukanie kolorowych kluczy. Faktycznie brnięcie jak po sznurku przez kolejne lokacje może nieco znużyć, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę średnio wymagające wymiany ognia (o tym dalej). Na szczęście miejsca akcji zmieniają się jak w kalejdoskopie – tajne laboratoria, Empire State Building, lotnisko, kanały, Central Park, metro, pokład samolotu. Niemal co etap lądujemy gdzie indziej.

Rozległość map, choć sama w sobie chwalebna, bywa w przypadku Psychotoxic irytująca, bo designerzy wykazali w kilku miejscach tendencję do sztucznego rozdmuchiwania rozmiarów lokacji i czasu gry. Skrajnym przykładem jest Central Park, po którym ganiamy z pianą na pysku od krańca do krańca za kolesiem, z którym musimy porozmawiać. W kolejnych umówionych miejscach pozostawia on jedynie karteczki z „odsyłaczami" do innych punktów spotkań. Mniemam że miało to być zabawne.

Nieoczekiwana zmiana klimatu.

Uciążliwy też może być etap, w którym gra **niespodziewanie zamienia się w platformówkę**, zmuszając gracza do skakania i omijania ruchomych przeszkód oraz krótki epizod nawiązujący do skradanek. Upierdliwość tego ostatniego wynika z faktu, że poza możliwością wychylania się zza ścian i szybko wyczerpującą się niewidzialnością nie dostajemy od autorów żadnych udogodnień (mam na myśli rozwiązania techniczne – choćby sygnalizowanie, że gracz jest dobrze ukryty, jak miało to miejsce w Chronicles of Riddick). Stąd przemknięcie między kontenerami pilnowanymi przez agentów jest właściwie kwestią szczęścia. Niewątpliwie można było od projektantów etapów oczekiwać dużo więcej. Smakowitymi kąskami są natomiast misje związane z najciekawszym darem Angie – **penetracją umysłów**.

I only dream in black and white

Dar ten pozwala bohaterce przenikać do ludzkiej podświadomości, a że sporo ludzi ma w głowie pstro albo potworności, to i etapy rozgrywane w snach są zdrowo zakręcone. Ich klimat jest bardzo zróżnicowany, lecz zawsze ciekawy. Odwiedzimy m.in. coś na wzór piekła, morskie odmęty i łódź podwodną oraz neonowy świat przypominający Tron, w którym grawitacja działa na opak (trupy i poruszone obiekty lecą pod sufit). Wszystkie te etapy (w sumie 8) są świetne, jednak kilka się wyróżnia. Mieliście kiedyś koszmar, w którym ktoś was gonił, a wy poruszaliście się jak mucha w smole? Uczucie takie towarzyszy graczowi w ponurym domu umieszczonym w głowie samej Angie, będącym schronieniem psychopatycznego mordercy dzieci. Ruchy Angeli są spowolnione, obraz rozmazuje się, a goniącego ją psychola nie da się zabić...

Inny etap przypomina wczesne filmy grozy. Lądujemy w gotyckim miasteczku, na panoramiczny obraz nałożono filtr przypominający sepię oraz plamy imitujące skazy na starej taśmie, z głośników zaś dobiega terkot archaicznego projektora. Kto inny wyśnił front drugiej wojny światowej, na którym przeciwko gracza staną... **dwunożne krowy w hełmach i z karabinami maszynowymi zamiast wymion** (sic!!!). Sami zresztą będziemy mogli z takich „wyśnionych" pukawek postrzelać. Na deser zaś zupełna perełka – świat filmów animowanych przedstawiony za pomocą cel shadingu, zamieszkały przez śpiewające stokrotki i wybuchające króliczki. Ech... żeby wszystkie etapy w Psychotoxic były tak ciekawe. Niestety na główną część gry pozostały projektantom tylko ochłapy pomysłowości.

Stada gAImoni

Sporo radości z gry odbiera **bardzo słabe AI wrogów**, zastąpione umiejętnością błyskawicznego oddawania zabójczo celnych strzałów. Głupota przeciwników przejawia się w niezauważaniu gracza bądź ostrzału, ignorowaniu hałasów (np. kratki wentylacyjnej wypchniętej przez gracza tuż obok) i nieumiejętności krycia się przed pociskami ze snajperki. Ba, wrogowie nie tylko nie próbują się chować, gdy ich towarzysz pada od kulki znikąd, lecz wręcz kolejno podbiegają do trupów (o ile w ogóle zauważą śmierć kompana) i kucają obok, aż prosząc się o headshot! Ich taktyka to turlanie się na boki i chowanie (zazwyczaj nieudolne) za obiektami. Często nie wykazują się nawet taką odrobiną pomyślunku – po prostu stoją na środku, strzelają i czekają, aż Angie skosi ich serią z M16. Gra pozwala zabić przeciwnika strzałem w wystający zza rogu łokieć czy kolano, więc momentami, zwłaszcza ze snajperką w garści, czujemy się jak na strzelnicy. Kiedy indziej zaś giniemy od nieludzko celnego strzału szybciej, niż zdążymy wypowiedzieć popularny warrrrczący „przecinek". Ponoć patch poprawia zachowanie wrogów...

Warto wspomnieć o ciekawych pozach, w jakich układają się trupy. Coś ten ragdoll mocno nie wyszedł, bo czasem można umrzeć ze śmiechu widząc trupa na czworakach czy zwłoki kucające jak nad nocnikiem na środku pokoju. Skojarzeń ze „Sztuką Spadania" Bagińskiego nie da się odpędzić. Zresztą **generalnie fizyka szwankuje**, co przejawia się między innymi tym, że niektóre przedmioty fruwają jak oszalałe przy najmniejszym dotknięciu.

No i gdzie ten rok szlifowania?

Grafika Psychotoxic nie jest szczytem możliwości dzisiejszych blaszaków. Miewa przebłyski i ogólnie daje radę, jednak reprezentuje co najwyżej stany średnie. O ile model Angie wygląda bardzo apetycznie (może gra lepiej by się sprawdziła jako TPP?), o tyle przeciwnicy w większości zachwytu nie wzbudzają. Są kanciaści, poruszają się niezbyt realistycznie, a agenci wydają się mieć dziwnie zaburzone proporcje ciała. W dodatku modeli napastników jest za mało – klony szybko zaczynają nużyć (pomijam etapy ze snów, bo one mają swoje maszkary na wyłączność). Tekstury w grze stoją ogólnie na niezłym poziomie, są stosunkowo ostre, na niektóre nałożono fajny efekt chropowatości (bump mapping).

Dźwięk jest dosyć bezbarwny. Muzyka jest sympatyczna, ale wylatuje z głowy zaraz po wyłączeniu gry. Odzywki wrogów bywają denerwujące, bo za często się powtarzają.

Wspomnieć należy o bugach, których w Psychotoxic da się trochę zauważyć. Czasami broń znika z ekranu i trzeba ją przełączyć, by się znowu pojawiła. Gra dziwnie zachowuje się po zrobieniu quick loada (zostają „stare" plamy krwi, przedmioty nagle się przewracają, trupy zaczynają drgać). Udało mi się „zabić" rękę wystającą ze ściany, kilka razy wylądowałem na pulpicie Windows, podpisy w przerywnikach lecą zbyt szybko. Inni recenzenci ostrzegają też, że gra lubi psuć sobie save'y, ale mnie to na szczęście nie dotknęło.

Archaiczna koncepcja, nieco nieświeża grafika, słaba fizyka, głupota przeciwników i bugi. O dziwo, mimo długiej listy zarzutów grało mi się w Psychotoxic całkiem miło. Ot, taka lekka, odstresowywująca strzelanka w starym stylu. Pojawiającą się od czasu do czasu monotonię rozwiewają etapy rozgrywane w snach, czasami wręcz kapitalne. Zabrakło jednak doszlifowania całości. Odpalcie demko i sami sprawdźcie, czy to, co przygotowali Niemcy z NuclearVision, przemówi do was. **|CDA|**

Archaiczna koncepcja, nieco nieświeża grafika, słaba fizyka, głupota przeciwników i bugi. O dziwo, mimo długiej listy zarzutów grało mi się w Psychotoxic całkiem miło!

Kiepskawy ragdoll w pełnej okazałości.

Etapy w snach to główna zaleta Psychotoxic.

5+

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		6
AUDIO		5

WERDYKT

- ⊕ kapitalne etapy w snach
- ⊕ zróżnicowanie lokacji
- ⊕ Angie :)
- ⊕ lekkostrawny odstresowywacz

- ⊖ co najwyżej poprawna grafika
- ⊖ AI przeciwników
- ⊖ niedoróbki i bugi
- ⊖ dziwna fizyka

Zobacz co sie dzialo za kulisami filmu "Dom woskowych ciał"
HOUSE OF WAX
Hollywood w buszu? Przygody Cameron Diaz i jej przyjaciół w egzotycznych krajach.
TRIPPIN'
SUMMER OF
MTV
MUSIC TELEVISION
Odpicujemy ci rower... że odlecisz
NEWLYWEDS
Nick & Jessica
Życie zaczyna się po... ślubie.
Nowe odcinki Nowożeńców.
NAJWIĘKSZE PRZEBOJE TEGO LATA
PONIEDZIAŁEK-CZWARTEK 19:30
www.mtv.pl

Komputery dopasują się do Ciebie – nie na odwrót

Multimedia i cyfrowa rozrywka w coraz większym stopniu opanowują technologie komputerowe, zaś komputery osobiste coraz częściej zaczynają pełnić funkcje domowych centrów multimedialnych. Czy jednak jest to już kres możliwości pecetów jeśli chodzi o tego typu zastosowania? Zdecydowanie nie – większość z nich tak naprawdę nie zasługuje jeszcze na miano prawdziwego domowego centrum multimedialnego. Teraz jednak sytuacja ta ulegnie zmianie.

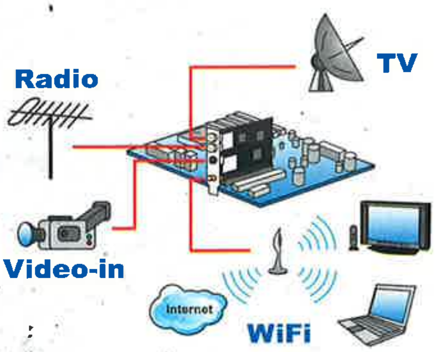
Wyobraź sobie komputer, który pozwala Ci na oglądanie i nagrywanie programów telewizyjnych i radiowych, odtwarzanie audio, wideo i DVD z najwyższą jakością obrazu i dźwięku i bezprzewodowe łączenie się z Internetem oraz z dowolnym urządzeniem w lokalnej sieci, jednocześnie zapewniając najwyższą możliwą wydajność i podatność na podkręcanie przy jednoczesnym braku hałasu... Zbyt piękne, by było prawdziwe? Niekoniecznie...

Mające niedawno swoją premierę płyty główne ASUS – P5WD2 Premium oraz P5LD2 Deluxe, wchodzące w skład serii AI Life, zaprojektowane zostały z myślą o połączeniu technologii komputerowych ze stylem życia. Unikalne rozwiązania zastosowane w tych płytach sprawiają, że stanowią one znakomity fundament do budowy prawdziwego domowego centrum cyfrowej rozrywki.

Tuner TV i bezprzewodowa sieć w jednym!!!

Zdecydowana większość płyt głównych oferuje stosunkowo niewielką liczbę złączy PCI. Często dochodzi więc do sytuacji, w której skorzystanie z większej ilości kart rozszerzeń staje się niemożliwe. Inżynierowie ASUS-a zmniejszyli nieco wagę tego problemu, projektując kartę, łączącą w sobie funkcjonalność tunera TV/FM i bezprzewodowej karty sieciowej. Użytkownicy chcący wykorzystać oba te urządzenia mają więc do dyspozycji o jeden slot PCI więcej.

Poza możliwością odbioru standardowego, analogowego sygnału telewizyjnego oraz funkcjami rejestrowania wideo (PVR - Personal Video Recording), za pomocą karty WiFi-TV możesz również odbierać telewizję cyfrową w standardzie DVB-T. Także odbiór audycji radiowych nie będzie żadnym problemem. Sterowanie funkcjami TV i FM odbywa się za pomocą wygodnego pilota.



Zgodnie ze swoją nazwą, karta WiFi-TV może również pracować jako bezprzewodowa karta sieciowa, obsługująca standardy 802.11a/b/g. Dzięki temu będziesz mógł bezprzewodowo łączyć się z Internetem, bez użycia kabli udostępniać połączenie internetowe innym komputerom w sieci lokalnej (dzięki funkcji punktu dostępowego) czy współdzielić pliki. Dodatkową zaletą karty WiFi-TV jest jej niezwykle prosta konfiguracja, dzięki której dość dotąd skomplikowane zadanie stworzenia poprawnie działającej sieci bezprzewodowej staje się kwestią zaledwie kilku prostych kliknięć.

Audio bez kompromisów

Prawdziwe centrum multimedialne to jednak nie tylko obraz, ale również dźwięk – i to możliwie najwyższej jakości. Płyty ASUS P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe wyposażono w najnowsze, 8-kanałowe układy dźwiękowe, które w połączeniu z systemami Dolby gwarantują uzyskanie krystalicznie czystego i mocnego dźwięku. Dzięki temu oglądanie Twojego ulubionego filmu czy koncertu z DVD dostarczy niezapomnianych przeżyć nie tylko wizualnych, ale i akustycznych.

AI Quiet – moc bez hałasu

Większość dostępnych na rynku płyt głównych oferuje funkcje umożliwiające podkręcenie parametrów pracy procesora w celu uzyskania wydajności pozwalającej na obsługę aplikacji wymagających wyjątkowo dużej mocy obliczeniowej. Oczywiście także opisywane tu płyty wyposażono w takie funkcje. ASUS poszedł jednak o krok dalej – dzięki zaimplementowaniu w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe technologii AI Quiet parametry pracy procesora (w tym również jego temperatura) znajdują się pod ciągłą, ścisłą kontrolą, dzięki czemu możliwe jest płynne dopasowanie prędkości obrotowych wentylatorów do aktualnego obciążenia systemu. Daje to gwarancję, że np. podczas oglądania filmu czy pracy z aplikacjami biurowymi Twoich uszu nie będzie atakował uciążliwy szum dochodzący z wewnątrz obudowy komputera.

Stack Cool 2 – ciche chłodzenie

Kolejną technologią zastosowaną w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe jest Stack Cool 2. Jest to korzystające ze specjalnie zaprojektowanej, umieszczonej bezpośrednio pod okolicami procesora płytki PCB rozpraszającej ciepło. Dzięki Stack Cool 2 temperatura niezwykle ważnych dla stabilności pracy całego systemu układów zasilających może być nawet o 20°C niższa. A wszystko to bez jakichkolwiek wentylatorów, a więc całkowicie bezgłośnie!!!

Dwurdzeniowe procesory – moc dla multimediów

Aby móc prawdziwie cieszyć się wysokiej jakości multimediami wymagającymi wykonywania wielu operacji jednocześnie, konieczny jest odpowiedni system, radzący sobie z wielozadaniowością. Dzięki wykorzystaniu chipsetu Intel 955X (w P5WD2 Premium) oraz 945P (w P5LD2 Deluxe), nowe płyty ASUS-a przystosowane są do obsługi dwurdzeniowych procesorów Intel. Układy te zawierają 2 fizyczne rdzenie z dedykowanymi pamięciami L2 cache, dzięki czemu mogą całkowicie niezależnie wykonywać 2, nawet bardzo wymagające zadania jednocześnie bez jakiegokolwiek spadku wydajności.

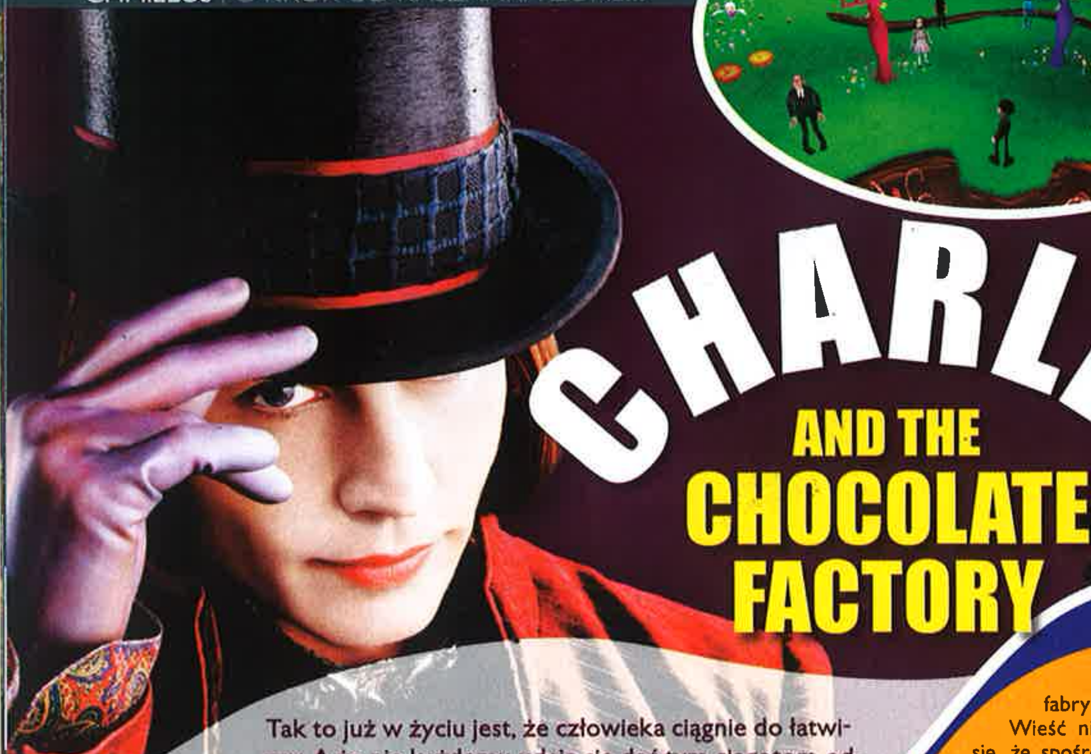
Płyty z serii ASUS AI Life dają Ci zatem możliwość odbioru TV i radia, cyfrowy dźwięk Dolby oraz łączą Cię bezprzewodowo ze światem. A wszystko to dzieje się przy zredukowanym do absolutnego minimum hałasie i temperaturze. Nie zmieniaj swojego stylu życia dla komputerów – zamiast tego pozwól komputerom z płytami ASUS AI Life ułatwić Ci życie i sprawić, by stało się ono przyjemniejsze!

P5LD2 Deluxe	P5WD2 Premium
Obsługa procesorów Intel ze złączem LGA 775	Obsługa procesorów Intel ze złączem LGA 775
Chipset Intel 945P	Chipset Intel 955X
FSB 1066 / 800 / 533	FSB 1066 / 800 / 533
Obsługa DDR2 711 / 667 / 533 / 400 MHz	Obsługa DDR2 711 / 667 / 533 / 400 MHz
Gotowa na 2-rdzeniowe procesory Intel	Gotowa na 2-rdzeniowe procesory Intel

PRODUCENT: BACKBONE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: TAKE-TWO
WWW.BACKBONEENTERTAINMENT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CHMIELUŚ | O KROK OD KASZANKA ZONE...



CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Tak to już w życiu jest, że człowieka ciągnie do łatwizny. A że nie każdemu udaje się dać tym ciągotom odpór, często zostaje stworzone coś, co dalece odbiega od szeroko pojętych standardów. Fenomen ów coraz częściej zaczyna gościć też na polu gier komputerowych.

CHARLIE AND...

Jednym z objawów mogą być poczynania producentów w dziedzinie scenariuszy gier. Rzecz jasna, jest sporo przykładów na to, że na podstawie filmu tudzież książki może powstać bardzo dobra gra. Jednak ostatnie produkcje sięgające korzeniami do srebrnego ekranu tudzież kart powieści są dalekie od tego. Twórcy owych „dzieł" nie pozostawiają graczowi większych wątpliwości – dany tytuł został sklecony w pośpiechu i bez dbania o szczegóły, zaś głównym celem wypuszczenia go na rynek była chęć dopisania kilku tysięcy dolców do sukcesu kasowego protoplasty. **Ku mej rozpaczy wszystko wskazuje na to, że Charlie and the Chocolate Factory jest przykładem opisanej wyżej tendencji.**

Charlie fuksiarz

Poznajcie Charliego. Charlie jest biedny jak mysz kościelna i aż dziw bierze, że udało mu się przetrwać z dziadkiem aż tak długo. Rodzinka cienko przędzie od czasu, kiedy to ekscentryczny właściciel jedynego – zdaje się – zakładu pracy, jakim w całej okolicy jest fabryka czekolady, wywalił wszystkich z pracy bez określonego powodu. Ale oto na horyzoncie pojawia się nadzieja – Willy Wonka (bo tak też nazywa się właściciel fabryki) ogłasza konkurs. W tabliczkach czekolady zostaje ukrytych pięć złotych biletów, które uprawnią znalazcę do odbycia wycieczki po terenie fabryki. Wieść niesie, że spośród szczęśliwców, którzy znajdą owe bilety, zostanie wybrany jeden, którego czeka bliżej nieokreślona, wielka nagroda. Jako się rzekło, Charlie jest niemożebnie biedny, więc nie stać go nawet na kupno jednej tabliczki czekolady (chlip, chlip). Z pomocą przychodzi mu los, który podmuchem wiatru posyła w jego rękę banknot, za który kupuje on upragnioną czekoladę. Nie domyślicie się pewnie, ale w środku Charlie znajduje bilet, dzięki któremu wyrusza na wielką przygodę, która zmieni całe jego życie. (Dziadek, czerpiąc z najlepszych tradycji studenckich, zabiera się na wycieczkę na zasadzie *„krzywej facjaty"*.)

Dorośli – won!

Już na pierwszy rzut oka widać, że **mamy do czynienia z produktem przeznaczonym dla młodszych graczy, zaś dorośli nie mają tu czego szukać.** Głównym motorem napędowym gry jest klikanie. Klikanie odpowiednich grzybków, klikanie odpowiedniego Oompa Loompa (czyli małych pomocników Willyego, zwanych dalej lumpami), klikanie w odpowiednim momencie w celu uzyskania jakiegoś efektu. Od czasu do czasu w celu zdobycia jakiegoś przedmiotu gracz jest zmuszony do poświęcenia się serii minigierek (pinball, łapanie różnych przedmiotów, strzelanie czereśniami, dopasowywanie do siebie części tortu itd.), które pod względem oryginalności i zaangażowania intelektualnego ubliżyłyby osłowi pociągowemu.

Poziom rozrywki oferowany przez główne etapy gry nie przedstawia się wiele lepiej – twórcy gry proponują nam dopasowywanie do siebie najróżniejszych elementów, grę w minigolfa, manewrowanie stołem pingpongowym, omijanie przeszkód w tunelu czy też rzucanie batonikami. Najbardziej rozczulił mnie ostatni etap, kiedy to gracz trafia do kopalni. Starsi gracze z łatwością rozpoznają tu plagiat gier Boulder Dash oraz Rockford, który – o zgrozo! – wydaje się jakościowo gorszy od oryginałów. W ogóle **gra jest krótka jak posiłek w zatłoczonym fast-foodzie...**

Technika, panie, technika!

Techniczna strona gry dotrzymuje pola skomplikowaniu rozgrywki. **Jedyną słuszną rozdzielczością jest 800 x 600.** Poza poziomem natężenia muzyki i efektów dźwiękowych nie można tu dostosować kompletnie nic. Kolejną bolączką jest **czas ładowania się poszczególnych etapów** – jak na poziom grafiki prezentowany w grze jest on niemożebnie długi. Zdaje się, że **jedynym przyzwoitym dokonaniem twórców są przerywniki animowane.** Choć nie da się ukryć, że ich ogólny poziom jest taki sobie. Ale na tle reszty gry świecą jak diament wśród mokrego żwiru.

Reasumując, miejmy nadzieję, że film nie zawiedzie oczekiwań fanów Deppa i Burtona, gdyż gra to, co tu dużo gadać, **dość widowiskowa klapa. |CDA|**

3+

GRYWALNOŚĆ		3
VIDEO		4
AUDIO		5

WERDYKT

+ jakość przerywników animowanych
- cała reszta!

Wojny klonów?

- PRODUCENT: CD PROJEKT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.JUICED-RACING.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 933 MHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | BEZ POŚLIZGÓW

JUICED
SZYBCY I GNIEWNI

Juiced mnie zawiódł. Tak zupełnie prywatnie, jako fana N4S:U, rozczarował mnie na całej linii. Na szczęście nie muszę się dziś wyzłośliwiać, bo nie oceniam samej gry, tylko polonizację, za którą stoi ekipa CD Projektu.

A sama lokalizacja **wypadła przyzwoicie**. Nie trzyma może poziomu najwybitniejszych dokonań tego dystrybutora, no ale – co tu kryć – w grze tego typu za bardzo skrzydeł nie mogli rozwinąć. Bo i do tłumaczenia było niewiele.

Jest to **spolszczenie całkowite. Większość tekstów – czy to pisanych, czy mówionych – wygląda i brzmi sensownie**. Sami aktorzy użyczający swych głosów nie są może rewelacyjni, ale ani nie drażnią, ani nie wkurzają. Jedyne, co rzuciło mi się w uszy, to to, **że niektóre wypowiadane przez nich kwestie są ucięte**. Zdarzyło się kilka razy, że dana postać przerywała w pół zdania, po czym zaczęła tę samą gadkę od początku. Ewidentny babol. Może też niektórych drażnić zbytni luz owych wypowiedzi, ale z racji charakteru tej gry mnie to zupełnie nie przeszkadzało.

W instrukcji także żadnych większych wpadek nie wyłapałem. Znalazłem co prawda jakieś tam drobiazgi, ale nic, za co można by wytykać palcami. Na przykład znany z trybu kariery *„Kalendarz Imprez"* w instrukcji opisano jako *„Kalendarz Wydarzeń"*.

Jeśli już miałbym się czepiać na siłę, nie przypadły mi do gustu niektóre zwroty w menusach, jak chociażby opcja stworzenia nowego profilu. Tutaj nazwano to *„Stwórz nowego kierowcę"*. Nie lepiej brzmiałoby *„Stwórz nowy profil"*? Nie spodobało mi się również sformułowanie *„Omówienie szacunku"*. Myślę, że można by tę opcję jakoś zręczniej nazwać.

Jak sami widzicie, **czepiam się w zasadzie dla sportu**, bo po prostu żadnych kompromitujących potknięć nie znalazłem. Ot, **standardowy przyzwoity poziom, do którego CDP przyzwyczaja nas od lat. |CDA|**

7

POLONIZACJA

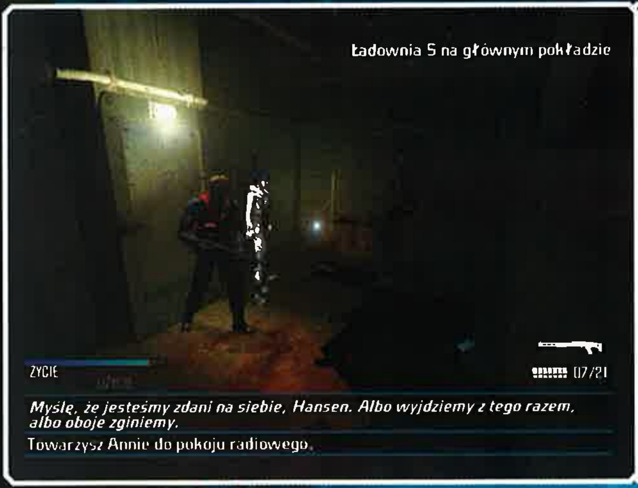
- ⊕ polonizacja ogólnie poprawna
- ⊖ ucięte kwestie dialogowe w niektórych miejscach
- ⊖ na upartego dziwne zwroty w menusach

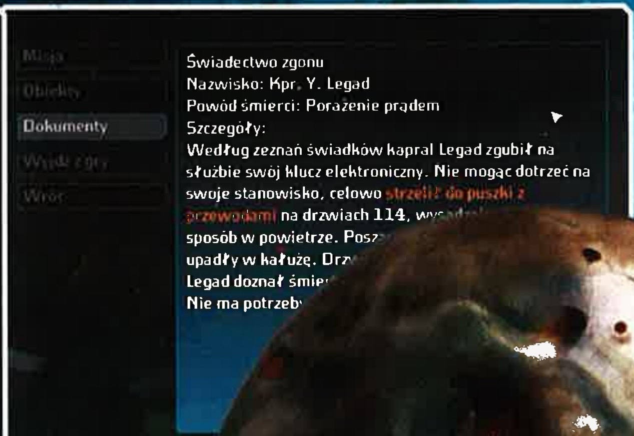
OCENA GRY: 7+

- PRODUCENT: DARKWORKS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.CENEGA.PL

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | LINGWISTYCZNA KREATYWNOŚĆ





COLD FEAR

Cenega wydała Cold Fear tak, jak lubię – w jednym pudełku dostajemy wersję angielską i osobną płytkę z łatką polonizującą. Jeśli zdecydujemy się ją zainstalować, zobaczymy polski interfejs i będziemy mogli poczytać przetłumaczone napisy, słysząc oryginalne głosy. Myślę, że takie rozwiązanie zadowoli każdego.

W pudełku znajdziemy instrukcję, trzy płytki z grą i jedną z łatką polonizującą oraz dodatkami (polska wersja dema Splinter Cell: Chaos Theory oraz kilka trailerów). **Ani śladu płyty z singlem Mansona.** Kiedy widzę na pudełku napis *„DODATKOWO ZAWIERA singiel Marylin Mansona »Use Your Fist and not Your Mouth«"*, mam prawo spodziewać się go na osobnej płytce (w grze utwór pojawia się przy wyświetlaniu listy autorów). Mnie osobiście jego brak łopocze na wietrze, ale niektórzy mogą czuć się rozczarowani lub nabici w butelkę.

Nie zaszkodziłoby, gdyby instrukcję przed drukiem ktoś wnikliwie przeczytał i poprawił literówki, dopisał brakujące wyrazy tudzież wyprostował kilka kalekich stylistycznie zdań (np. *„Jeśli Tom straci równowagę i zacznie spadać, zacznij ruch w przeciwnym kierunku do upadku"*). **Tłumaczenie instrukcji jest ogólnie dosyć drewniane, choć tekst pozostaje zrozumiały.**

Jeśli chodzi o napisy w samej grze – porównując je z oryginałem znalazłem kilka nieścisłości. Są na szczęście drobne i nie wpływają na rozgrywkę, jednak niesmak pozostaje, zwłaszcza że teksty w Cold Fear nie są specjalnie trudne do przełożenia. Np. *„he who had given so much to an army"* przełożono na *„on, któremu dano tak wiele na armię"* – co to ma być, szkolna kartkówka czy zlecenie, za które wzięło się kasę? Tłumacza nie zacie-kawił fakt, że zdanie, które spłodził (zapewne przez nieuwagę, bo w tak daleko posuniętą nieznajomość języka trudno mi uwierzyć) jest bezsensowne?

Nowatorskie tłumaczenie *'let me go!'* na *„idziemy!"* to już załamka (zastanawiam się właśnie, czy nie wykasować treści poprzedniego nawiasu...). **Wspomnieć też muszę o kulejącym miejscami stylu.** Owszem, kwiatki takie nie utrudniają rozgrywki, ale od oficjalnej łatki polonizującej mam chyba prawo oczekiwać czegoś więcej niż od polonizacji autorstwa fana. Nie wiem, ile błędów w sumie znalazło się w całej grze, bo sprawdzałem tylko te fragmenty, które dobrze pamiętałem w wersji angielskiej (a nie grałem w nią przecież wczoraj ani tydzień temu – recenzja była w numerze 6/2005) i które wzbudziły we mnie silne wątpliwości. W końcu to nie ja dostałem kasę za sprawdzenie całego przekładu. „Thanks from the mountain" za kolejne takie tłumaczenia. I za takie „sprawdzanie", o ile w ogóle miało miejsce.

Lepiej czytać miejscami kaleki przekład tekstów, niż nie rozumieć ich wcale...

Największą zaletą Cold Fear PL jest to, że można zainstalować wersję angielską, a płytkę z łatką polonizującą powiesić w samochodzie (o ile kogoś bawią takie gadżety). Jeśli natomiast ktoś słabo radzi sobie z angielskim, niech wie, że **w ogólnym rozrachunku polonizacja zasadniczo spełnia swe zadanie.** A że czyni to w nie najlepszym stylu... Cóż, znajdowane w grze dzienniki pełnią dość ważną rolę i budują klimat, więc lepiej czytać miejscami kaleki przekład, niż nie rozumieć ich wcale... Cóż, to tzw. „mniejsze zło". **[CDA]**

6

POLONIZACJA

- + dwie wersje językowe do wyboru
- + rozsądna cena
- − tłumaczenie miejscami kulawe, kiepskie stylistycznie lub błędne
- − informacja o singlu (na pudełku) może zmylić

OCENA GRY: 7+

COLD FEAR

www.apollomultimedia.pl

APOLLO multimedia

enterteining the world

Racing Shock !

RW - 2007

- Double Shock Vibration
- 180° kąt sterowania
- 10 programowalnych przycisków
- Ergonomiczne pedały
- Dodatkowe śruby mocujące

Michał Bębenek
2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N
2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
1999 - Mistrz Polski N-3
1998 - V-ce Mistrz Polski N-3

PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: GT INTERACTIVE
DATA WYDANIA: 1997
WYMAGANIA: SPRAWNY PC

EUGENIUSZ SIEKIERA | KRWAWA ŁAŹNIA

BLOOD

Sklejone brudem i kurzem powieki zaczęły się powoli otwierać. Zesztywniałe członki przeszył dreszcz, mrowienie w skostniałym ciele zdawało się nie do wytrzymania. Po krótkiej chwili dobiegł go z ciemności upiorny dźwięk. Jakby ktoś ciągnął olbrzymi głaz po marmurowej posadzce.

Nagle wszechogarniająca ciemność przecięła delikatna, rozrzedzona smuga światła. Nagrobna płyta odsunęła się z potwornym łoskotem do końca, torując mu drogę do wolności. Caleb dźwignął ociężałe ciało, po czym wyszedł z grobu, charcząc przez ściśnięte gardło: *'I live... again!'*.

Pamiętacie Duke Nukem 3D? Tytuł o fenomenalnej grywalności i przełomowej grafice, grę, która przez krótki czas (bo do pojawienia się Quake'a) mogła poszczycić się najlepszym silnikiem graficznym wśród FPS-ów. Dziś takie detale jak interaktywne środowisko, wielopoziomowe mapki czy możliwość spoglądania w górę i w dół to po prostu standard i gracze niepamiętający tamtych czasów śmieją się pewnie, jak w ogóle można było się tym podniecać.

Cóż, dziś to coś oczywistego nawet w najbardziej budżetowych produkcjach, **wtedy to był przełom**. Wszystko to (i wiele więcej) oferował ów silnik, a jego potencjał i możliwości zostały docenione przez graczy oraz inne studia developerskie, gdyż w krótkim czasie powstało wiele wyśmienitych produkcji opartych właśnie o Build engine. Jak to w życiu, były to gry lepsze i gorsze. Wśród nich zdecydowanym liderem był Blood – debiutancki projekt młodego i niezbyt znanego jeszcze wtedy studia Monolith. Był to **projekt ze wszech miar krwawy, mroczny, wisielczy, zabójczy**. Po prostu Blood.

Open your business

Dziś może się to wydać śmieszne, ale wtedy ta **gra była autentycznie szokująca**, właściwie pod każdym względem. Weźmy na pierwszy ogień rzecz chyba najważniejszą, bo decydującą o oryginalności Blooda. Przy najpopularniejszych wtedy produkcjach gierka Monolith porażała swym odmiennym, ciężkim klimatem. Koniec z zabawnymi potworkami, pozytywnym bohaterem, normalnymi, swojskimi wręcz mapkami. Blood był grą z niewyobrażalnie jak na tamte czasy potężnym ładunkiem brutalności. Ciała wiszące na łańcuchach, zwłoki wbite na haki, ukrzyżowani wciąż żyjący ludzie, wydający z siebie potępieńcze i zawodzące dźwięki zombi, którym urywaliśmy łby jednym sprawnym ciosem (by później pograć sobie nimi w piłkę), złowrogi kult, demony, wszechobecna krew, sceny niczym z mocnego filmu gore.

Już widzę ten uśmieszek politowania u młodzików mających jeszcze mleko pod nosem, którzy wychowali się w czasach Manhunta i Punishera. Cóż, kiedyś, by zszokować, wystarczył Blood, z płaskimi, rozpikselowanymi sprite'ami udającymi dyndające na łańcuchach zwłoki obdarte ze skóry...

It burns! It burns!

Kolejny element, dzięki któremu Blood zyskał na swej niepowtarzalności, to ciekawe wyposażenie naszego bohatera (czy raczej w tym przypadku antybohatera). Zaczynamy z widłami w garści, później jest już tylko lepiej. Jest broń standardowa (tommy gun, strzelba, dynamit), jednak zdecydowana większość to efekt niesamowitej kreatywności twórców. Bo mamy flare gun (pamiętacie, jak przyjemnie podpalało się tym wrogów?), łatwopalny spray połączony z zapalniczką, wyrzutnię napalmu, laleczkę voodoo (piękna rzecz), działko Tesla czy w końcu Life Leech – śmiercionośną laskę wysysającą z wrogów życie.

Come out, wherever you are!

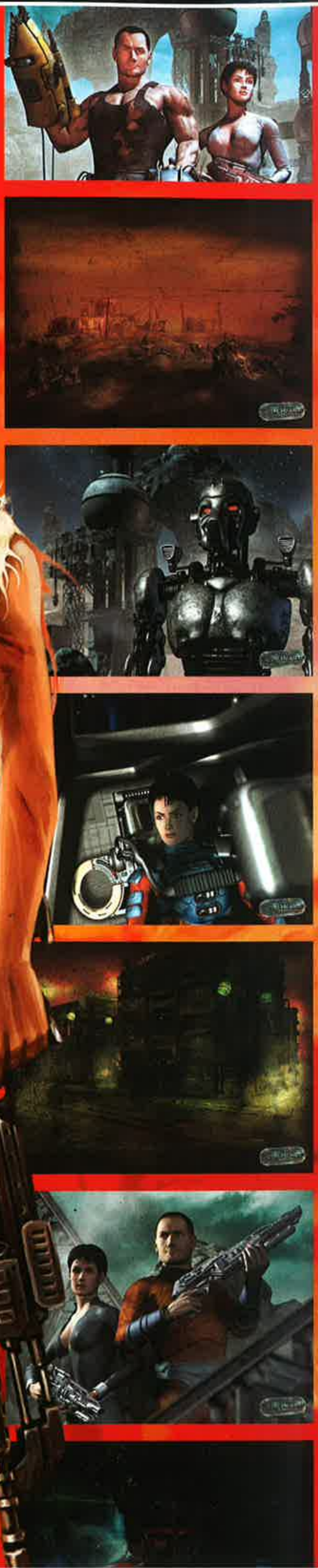
Przeciwnicy w Blood byli średnio zróżnicowani i choć płascy jak deska (trójwymiarowe potwory nastały z pierwszym Wstrząsem), jakoś to wtedy zupełnie nikomu nie przeszkadzało. Można było zobaczyć samą śmietankę wszelkich horrorów klasy „B" – piekielne psy, gargulce, zombiaki, zakapturzeni członkowie kultu, myszy, nietoperze, pająki itd.

Tak, taki był właśnie Blood. Taki wciąż jest w naszej pamięci. A jak skończyło się single'a, pozostawał równie krwawy multi (do 8 graczy maksymalnie) nazwany jakże swojsko – BlodBath.

Słówko prywaty na koniec. Ja wiem, że oficjalnie przyjęło się, iż FPS-owym królem tamtych czasów był Duke 3D, który i tak – moim zdaniem – szybko z tronu zleciał, bo wraz z pojawieniem się Quake'a. Ale kto wie, czy gdyby nie to, że dzieło Monolith miało premierę w bardzo niefortunnym czasie, bo niedługo po tym, gdy światem wstrząsnęła nowa produkcja id, to właśnie Blood byłby wtedy na ustach wszystkich graczy. A tak – pojedynek o najlepszą grę FPS rozegrał się pomiędzy innymi zawodnikami. Blood pozostał nieco na uboczu. Warto jednak o nim pamiętać, bo **w kategoriach ciężkiego, brudnego klimatu niewiele tytułów może się z nim równać.** |CDA|

BLOOD

KONKURS SMS!



MetalHeart
Bunt Replikantów

do wygrania

40 Gier MetalHeart

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Do jakiego gatunku można zaliczyć tę grę

A) miks RPG i strategii
B) miks RTS i FPS
C) miks przygodówki oraz gry arcade

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.MN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) i wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorem nagród jest:
NICOLAS GAMES

PRODUCENT: KUJU ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: OXYGEN INTERACTIVE
WWW.CONSPIRACYWMD.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | GRA MASOWEGO RAŻENIA?

Musi tam wisieć coś niesamowitego, bo aż mu giwera z łap wypadła.

CONSPIRACY
WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

No i mamy kolejnego trzymającego w napięciu, pięknego shootera z wyszukanym AI i wstrząsającą fizyką. Ale jego recenzji szukajcie gdzie indziej, bo akurat omawianu tu Conspiracy jest nudną, brzydką strzelanką bez AI i bez fizyki. I bez fabuły. I bez polotu. I generalnie bez sensu.

Wcielamy się w prawdziwie męskiego byłego agenta o wiele mówiącym nazwisku Cole Justice (litości...), który odszedł już na emeryturę, lecz dał się swej agencji namówić na jeszcze jedną, ostatnią Misję Ratowania Świata. Dowiadujemy się tego z intro, które swą miernością wręcz zaskakuje. Najpierw serwowane są nam w takt zapętlonego 3-sekundowego sampla (sic! W całej grze zresztą muzyka jest denna) wstrząsające białe napisy na czarnym tle, następnie zaś mamy nieprzyjemność oglądać coś a la trailer z gry. Fabułka standardowa dla tego typu produkcji – jedna z agencji rządowych zdradziła i teraz sprzedaje broń biologiczną terrorystom. Intro kończą dobre rady: '*Believe nothing... Trust no one...*'. Świat liczy na ciebie, Dżastis. Mocne, cholera.

2
WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	2
AUDIO	2

+ 3 godzinki i po bólu
+ modele przeciwników lepsze niż mierna reszta
+ nie przebiła Country Justice

– brzydkie, nudne, drętwe

Pierwsza kulka za grafikę i engine

Miło czasem powspominać stare dobre czasy, ale wolę to robić w towarzystwie gier z rozpamiętywanej epoki. Na ich widok mimo wszystko nie cofa mi się obiad, bo jestem przygotowany na to, co zobaczę. Conspiracy serwuje nam tekstury o takich rozdzielczościach, że gdyby nie filtrowanie, dałoby się policzyć na nich piksele. Rozmycie jednak sprawia, że wszystko (zwłaszcza z oddali) wygląda tak, jakby się grafikowi plakatówki rozlały – **jedna wielka breja.**

Można właściwie zapomnieć o jakichkolwiek efektach specjalnych. Bo czego można wymagać od gry, w której postacie nawet nie rzucają cieni? Żeby lustra były czymś więcej niż miernymi teksturami na ścianach? Żeby wybuchy były efektowne? Raczej nie. Swoją drogą, przez długi czas nie zauważałem braku cieni postaci, choć czułem, że coś tu nie pasuje. Najwyraźniej podświadomie nie dopuszczałem możliwości, że w 2005 roku może powstać gra z tak nędznym silnikiem. **O jakiejkolwiek fizyce można zapomnieć.** Otoczenie jest pancerne i niezniszczalne, a jego elementy najwyraźniej przyśrubowane do podłoża. Swoje robi też jedyna słuszna według twórców gry rozdzielczość – 640 x 480. Na tle całości stosunkowo dobrze prezentują się modele przeciwników (czytaj: *„da się na nie patrzeć bez parskania śmiechem"*), a i upadną czasem dość efektownie.

Miernej oprawie, nudzie, dennej muzyczce i zadęciu fabuły mówimy zdecydowane NIE!

Headshot za design etapów

Projekty etapów są banalnie proste. Jest ich tylko 5 i choć akcja rozrzucona została po całym globie, a otoczenie zmienia się co etap (wybiedzona dżungla, nędzna baza arktyczna i takie tam), grając w Conspiracy można od ziewania nabawić się kontuzji. Całość kończy się po jakichś 3 godzinkach, co niewątpliwie należy uznać za główną zaletę gry.

Zapisu w dowolnym momencie nie uświadczymy – zastąpiono go checkpointami. Jeśli jednak przerwiemy rozgrywkę, będziemy zmuszeni wznowić ją od początku ostatniego etapu, a nie od najświeższego punktu zapisu. Lepiej nie ginąć, bo wtedy trzeba czekać, aż przez ekran przepełzną smutne poruszające się napisy (*We miss you all, Cole, ble, ble, ble*), których oczywiście nie da się pominąć.

Granacik programistom

Smaczku dodają grze dosyć rzadkie, ale za to **efektowne bugi.** Np. przeciwnik wybiegł na mnie przez zamknięte drzwi. Trafiłem też na korytarz, w którym w grze zaciął się jakiś skrypt, więc za każdym razem, gdy tam wchodziłem, wybiegało na mnie z oczyszczonego pomieszczenia dwóch tych samych żołnierzy. W sumie kasowałem ich pięć razy...

Scyzoryk w oko za całość

Walka nie jest specjalnie interesująca. Arsenał jest oklepany, a przeciwnicy tępawi. **Resztkę frajdy z eliminowania wrogów odebrało mi „drewniane" sterowanie** – celownik latał jakoś tak nerwowo, choć obniżałem czułość myszy. Miernej oprawie, nudzie, dennej muzyczce i śmiesznemu zadęciu fabuły mówimy zdecydowane NIE! **|CDA|**

PS Producent ambitnie postawił na multiplatformowość i oprócz pecetowców straszy też posiadaczy konsol. Podtytuł gry nabiera zupełnie nowego znaczenia.

NOWOŚĆ

TY TEŻ MOŻESZ OGLĄDAĆ EKSTRAKLASĘ!

MAGAZYN LIGOWY

Piłkarska ekstraklasa w relacjach wideo w internecie!

Oglądaj skróty, bramki, parady, faule i sędziowskie kontrowersje!

- Najszybciej w sieci - nawet w godzinę po zakończeniu meczu, w klubie Magazynu Ligowego
- Bezpłatnie - już w dzień po zakończeniu kolejki ligowej!

Tylko w Magazynie Ligowym serwisu sport.interia.pl

INTERIA.PL

DANE TECHNICZNE
- WYMIARY: 170 MM X 74 MM X 23 MM
- WAGA: 280 G (Z BATERIĄ)
- PROCESOR: MIPS R4000 333 MHZ
- PAMIĘĆ GŁÓWNA: 32 MB
- PAMIĘĆ DRAM: 4 MB
- WYŚWIETLACZ: CIEKŁOKRYSTALICZNY (LCD); 4,3 CALA; 16:9; 480 X 272 PIXEL (PALETA 16.77 KOLORÓW)
- WEJŚCIA/WYJŚCIA: IEEE 802.11B (WI-FI), USB 2.0, MEMORY STICK™ PRO DUO, IRDA
- NOŚNIK DANYCH: UMD (UNIVERSAL MEDIA DISK); POJEMNOŚĆ 1,8 GB
- ZASILANIE: WBUDOWANA BATERIA LITOWO-JONOWA, CZAS DZIAŁANIA OK. 6 GODZIN

TYMON SMEKTAŁA | SEKSOWNY GADŻET

SONY PSP

ROZMIAR I TECHNIKA

W starej jak rewolucja – tyle że seksualna, nie technologiczna – anegdocie pada pytanie, czy w „męskim sprzęcie" ważniejszy jest rozmiar, czy technika. PlayStation Portable, nowy gadżet firmy Sony, jak by nie patrzeć, zabawka też raczej dla mężczyzn, pokazuje, że najlepiej mieć i odpowiednie gabaryty, i zaawansowaną technologię.

W swojej historii firma Sony wielokrotnie dowiodła, że potrafi nie tylko tworzyć wizjonerskie produkty, ale również sprawiać, by zawładnęły one wyobraźnią milionów użytkowników na całym świecie. Przenośna konsola PlayStation Portable nazywana już była w poważnej prasie (m.in. amerykańskim Newsweeku) „następnym Walkmanem" oraz „zabójcą iPoda". Te porównania nie są jednak trafione – po pierwsze, Sony PSP potrafi dużo, dużo więcej, niż tylko odgrywać pliki muzyczne, po drugie zaś – pierwsze wyniki sprzedaży w Japonii i USA nie pokazują, by przenośne PlayStation było gadżetem kupowanym masowo przez małych i dużych. Potencjał drzemiący w tym sprzęcie jest jednak ogromny, a od europejskiej premiery urządzenia, która miała miejsce dosłownie kilka dni temu, każdy – jeśli tylko dysponuje odpowiednio dużymi oszczędnościami – mógł się o tym przekonać.

Seksowny gadżet

Ze wszystkich elektronicznych zabawek dostępnych w Polskich sklepach **Sony PSP jest gadżetem budzącym największe pożądanie wśród fanów nowoczesnej elektroniki**. To naprawdę seksowny sprzęt – tętno każdego prawdziwego faceta musi podnieść się na widok doskonale zaprojektowanej obudowy, ergonomicznie rozmieszczonych estetycznych przycisków i dużego ekranu zajmującego większą część frontu tego urządzenia. Brzmi niewiarygodnie? A jednak – Sony PSP jeszcze przed uruchomieniem robi atrakcyjne wrażenie.

Przycisk Power pozwala również zablokować klawisze konsoli.

„Kupuję!" krzykniesz, jednak dopiero wtedy, kiedy odpalisz jedną z dostępnych w dniu premiery gier – najlepiej Wipeout Pure lub Ridge Racer Rivals. Ekran PSP jest nie tylko duży – obraz na nim jest ostry, żywy, barwny, a dzięki mocy obliczeniowej konsolki wyświetlana grafika jest na tyle zaawansowana, by jej jakość można było porównać do tego, co oferują konsole obecnej generacji. Warto przypomnieć, że mówimy o przenośnym urządzeniu o wymiarach 170 mm x 74 mm i pierwszym rzucie gier, kiedy programiści nie znają jeszcze wszystkich możliwości platformy!

Multimedialne centrum

Ekran PSP to dowód na to, że liczy się i rozmiar, i technika. PlayStation Portable to

Gry na PSP

W dniu premiery w Polsce dostępnych będzie oficjalnie kilkanaście gier dystrybuowanych przez Sony, Electronic Arts i CD Projekt. Spośród tytułów startowych wybraliśmy sześć najlepszych. Oto one!

WIPEOUT PURE

Wyścigi futurystycznych bolidów, jednocześnie chyba najładniejsza gra z dostępnych obecnie na PSP, na pewno też jedna z ciekawszych. Posiadacze PC-tów dawno już nie mieli okazji zagrać w żadną grę z serii WipEout, jest więc okazja, by powrócić do cyklu!

NBA STREET SHOWDOWN

Uliczna koszykówka przygotowana przez studio EA Big, specjalistów od gier symulujących sporty ekstremalne. Kilka trybów rozgrywki, możliwość rozegrania meczu z największymi legendami ulicznej i ligowej koszykówki oraz kilka niezwykłych, ukrytych postaci to największe zalety tej produkcji. To jedyna koszykówka na PSP dostępna w dniu premiery!

RIDGE RACER

Przeznaczona na PSP edycja jednej z najsłynniejszych konsolowych serii gier wyścigowych. Trasy wybrano spośród najlepszych występujących we wcześniejszych częściach cyklu, dodano tryb gry sieciowej i kilka dodatków zgodnych ze specyfiką PSP. Zachowano natomiast grywalność i mechanikę rozgrywki, która premiuje efektowną jazdę i wchodzenie w wiraże ślizgiem. Dzięki temu samochody wręcz pływają po torze, a rozgrywka jest diabelnie ekscytująca. Najlepsze tradycyjne wyścigi spośród kilku dostępnych na konsole.

Akumulatorek wystarcza na 7-10 godzin grania.

Jakość wykonania zachwyca – PSP to piękny kawałek sprzętu...

PSP to zgrabne urządzenie. Jego grubość to 23 mm.

jednak nie tylko konsola do gier zachwycająca grafiką, ale **przenośne multimedialne urządzenie**, które potrafi odtwarzać filmy, muzykę, a nawet łączyć się, w technologii bezprzewodowej, z Siecią. Podstawy nośnik danych stosowany w PSP to dysk UMD (Universal Media Disc). Ma on pojemność 1,8 GB i średnicę mniej więcej 5 centymetrów. W chwili obecnej w ten sposób dostępne są przede wszystkim gry przeznaczone na konsolę oraz kilkanaście tytułów filmowych (główna atrakcja to wśród nich Spider-Man 2). Drugi nośnik danych to karty Memory Stick Duo o maksymalnej pojemności 1 GB, które standardowo służą do zapisywania sejwów z gier, zdjęć, muzyki (w formacie MP3 lub ATRAC3plus) oraz filmików. Sony PSP można połączyć z komputerem PC za pośrednictwem kabelka USB i w ten sposób przenosić na kartę pamięci muzykę czy filmy lub też przechowywać na twardym dysku komputera zapisane stany gry.

Sieć bez kabli

Do Europy PSP trafia z niemal rocznym opóźnieniem w stosunku do Japonii i z kilkumiesięcznym w stosunku do USA, rozwiązano więc już wiele problemów, z którymi musieli się borykać właściciele pierwszych konsoli (m.in. zacinanie się jednego z klawiszy czy martwe piksele). **Europejskie PSP będą wyposażone w firmware w wersji 1.52.** By móc korzystać z przeglądarki internetowej, która pozwala na przeglądanie stron w technologii bezprzewodowej, trzeba więc **update'ować go do wersji 2.0** (jest on zamieszczony na demo-discu sprzedawanym z konsolą). Bezprzewodowa sieć będzie wtedy dostępna m.in. we wszystkich hot-spotach (miejsca objęte bezprzewodowym Internetem, np. wrocławski Rynek, niektóre galerie handlowe w Warszawie, wyznaczone miejsca na lotniskach) czy w domu, jeśli korzystasz z bezprzewodowych punktów dostępowych. W chwili obecnej korzystanie z Sieci nie jest tak proste jak włączenie Internet Explorera na PC, ale wraz z kolejnymi upgrade'ami firmware'u będzie na pewno coraz łatwiejsze i bardziej intuicyjne. Użytkownik PSP może również połączyć się z innymi posiadaczami konsolki w sieć w dowolnym miejscu, choćby na plaży, w parku czy autobusie. **Zasięg takiej sieci wynosi około 25 metrów.** Ta opcja przydaje się przede wszystkim do gry po sieci – a niemal wszystkie tytuły wyposażone są w rozbudowany i zwykle bardzo grywalny tryb multi.

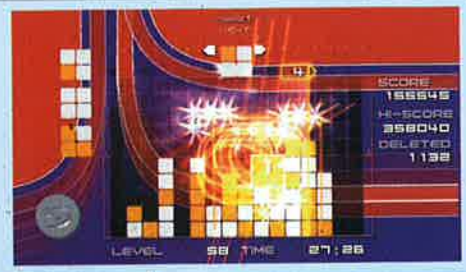
Frajda kosztuje

Cena konsoli w Polsce to 1099 zł, a więc nie da się ukryć, suma całkiem spora. Choćby z tego powodu **Sony PSP to w tej chwili gadżet raczej dla największych fanatyków nowoczesnego sprzętu**, którzy mogą pozwolić sobie na taką zabawkę (albo po prostu gotowi są dla niej trochę zaoszczędzić). Za te pieniądze jednak otrzymujemy jedno z najbardziej atrakcyjnych urządzeń dostępnych na naszej planecie – i to wcale nie przesada. Biblioteka gier, obecnie dość skromna, w najbliższych miesiącach będzie się w szybkim tempie rozrastać i wzbogaci się m.in. o tytuły, takie jak Pro Evolution Soccer, Football Manager, Lord of the Rings: Tactics, NBA 06, The Sims 2 czy Gran Turismo (kultowe wyścigi samochodowe dostępne dotąd na stacjonarne PlayStation).

Sam więc będziesz musiał odpowiedzieć sobie na pytanie, czy kupować PlayStation Portable już teraz, czy jeszcze trochę poczekać. No bo, kaman – nie mów, że nie chciałbyś posiąść PSP. To naprawdę seksowny gadżet! **|CDA|**

Port USB pozwala na komunikację z komputerem.

Karty pamięci dostępne są w rozmiarach od 32 MB do 1 GB.



LUMINES

Na pierwszy rzut oka to niewiele więcej niż kolejny klon Tetrisa, w rzeczywistości jednak to samodzielna gra logiczna, która... uważana jest przez wielu za najlepszą produkcję dostępną na PSP. Fenomen Lumines trudno wyjaśnić, a tym bardziej „złapać na screenach", jedno jest pewne – kiedy zagrasz w ten tytuł, długo nie wyłączysz konsoli. Luminka uzależnia!

EVERYBODY'S GOLF

Golf z postaciami jak z kreskówki? Tak, ale wbrew pozorom Everybody's Golf to produkcja nie tylko dla dzieciaków. Podobnie jak Lumines, ta niepozorna produkcja wciąga po uszy, a łatwość rozgrywki i jej intuicyjny charakter sprawiają, że rozegranie kolejnej partyjki golfa jest przyjemnością, której trudno sobie odmówić. Szczególnie jeśli masz w pobliżu innych posiadaczy PSP.

APE ACADEMY

Zestaw 45 minigierek z zabawnymi małpkami w roli głównej. To jedna z tych gier, które są wręcz stworzone dla przenośnej konsolki – dają dużą frajdę w małych porcjach, co przydaje się wtedy, kiedy czekasz np. na autobus. Różnorodność minigierek powoduje też, że Ape Academy trudno się znudzić, znajdziesz tu gierkę na każdą chwilę i humor.

Tekst przeznaczony jest dla czytelników powyżej 16 roku życia.

DANIEL „KULL" SODKIEWICZ | WIELKA DRAKA

WOKÓŁ HOT COFFEE

- W co tam grasz, kochanie?
- A, taka strzelanka, chodzę i zabijam z zimną krwią bezbronne króliczki. Czasem też komuś obcinam głowę... I mogę też urwać rękę albo...
- Aha... Graj sobie spokojnie, synku, tylko nie siedź do późna.

- Zyziu! W co ty grasz!?
- Symulacja plaży nudystów.
- Jak możesz! Fuj! Goli ludzie! Wyłącz to świństwo! Te gry zniszczą ci psychikę!!!

czyli SEKS w wielkim mieście

Seks, kopulacja, akt lub stosunek płciowy. Nieważne, jak ją nazwiemy, ale jedna z nielicznych umiejętności, jaką nabywamy wraz z poczęciem (tak Zyziu, ty też to potrafisz!), na zawsze już zostanie tematem tabu. Co gorsza, nie tyczy się to jedynie Polski. Seks to dla całego świata temat wstydliwy, nawet w krajach z największym potencjałem intelektualnym i technologicznym. Czy czeka nas antyseksualny armageddon?

Krztyna wstępu

ESRB (Entertainment Software Rating Board) to amerykańska organizacja, której zadanie polega na rzetelnym ocenianiu gier pod względem zawartych w nich scen niedozwolonych dla dzieci. Na podstawie werdyktu ekspertów przyznawane są oznaczenia (widniejące w formie graficznej na pudełkach z grą) mające uświadomić rodzicom, czy dany produkt przeznaczony jest dla ich pociechy i czy zawiera się w danym przedziale wiekowym. (Po szczegóły odsyłam do tabelki – Symbole ESRB.)

W praktyce bywa różnie. Ograniczeniami przejmują się tylko urzędnicy i wojujący o moralność, nie zaś młodzież i jej opiekunowie. Zakazany owoc smakuje lepiej. A w dobie Internetu po upatrzone jabłko nie musimy przecież wchodzić na drzewo (czyt. do sklepu).

Skąd zażenowanie?

Wszystko rozpoczęło się na początku lipca. Pewien psycholog – Tem Leland Yee, mieszkaniec Sacramento, postanowił na przykładzie gry Grand Theft Auto: San Andreas podważyć wiarygodność etykiet wystawianych przez ESRB. Dokładnie chodziło mu o **modyfikację o nazwie Hot Coffee, o której wspominaliśmy przy okazji recenzowania GTA: SA w poprzednim numerze.** Dla przypomnienia: **stworzona przez fanów gry łatka odblokowuje niedostępną w grze możliwość uczestniczenia w ostrych scenach erotycznych w ramach minigier** (RockStar postanowił nie udostępniać tego w finalnej wersji programu, ale fragmenty kodu zostawił). Pan Yee stanowczo zaprotestował wobec przyznanej grze kategorii M (Mature – powyżej 17 lat) i postanowił walczyć o kategorię AO (Adults Only – powyżej 18).

Zrobiła się niezła afera

ESRB rozpoczęło śledztwo w tej sprawie, mające odpowiedzieć na pytania: *„Czy Rockstar Games świadomie ukryło sceny stosunków płciowych w grze, chcąc jednocześnie ominąć obowiązek przyznania jej kategorii AO?"*. Odpowiedź twórców programu była prosta: *„Pełna, rynkowa wersja Grand Theft Auto: San Andreas tego typu scen nie zawiera"*. Do akcji wkroczyła również australijska organizacja zajmująca się klasyfikacją mediów pod względem wulgaryzmów, erotyki i przemocy o nazwie OFLC (Office of Film and Literature Classification). Pytanie wciąż było to samo: *„Czy podczas przyznawania kategorii wiekowej w najnowszej odsłonie GTA rzeczywiście znajdowały się utajnione fragmenty kodu?"*.

Zainteresowany tematem?
Po więcej informacji dotyczących opisanej tutaj sprawy odsyłam pod adresy:
www.gtasanandreas.net
www.gtagarage.com
www.gta.pl

cytat z forum www.gtagarage.com

Jeden z pracowników Rockstar w wątku o Hot Coffee i samej modyfikacji: „I am afraid that with a new main.scm, the game can't use the old save game. Anyway great job guys, glad to see it finally out and working". :)

W Polsce najnowsze GTA – zgodnie z europejskim systemem klasyfikacji gier PEGI (www.pegi.info) – otrzymało znaczek „18+".

Jedna ze scen z Sims 2, którą to grę zakwalifikowano do kategorii wiekowej Teen (13+)! Z tym fantem (za niska kategoria ESRB) również (w momencie pisania tego tekstu) postanowiono coś zrobić.

Orzeczenie Rockstar Games

Cała sprawa od początku do końca oznaczała dla ESRB walkę o dobre imię organizacji. Przedstawiciele Rockstar (twórców GTA) nie stronili od wyjaśnień. Według nich, stworzenie łatki Hot Coffee nie było sprawą łatwą i wymagało od jej autora rzetelnej wiedzy programistycznej. Co więcej, **modyfikacja ta mocno ingeruje w kod gry, przetwarzając jego fragmenty niezgodnie z zamierzeniami twórców**, co po pierwsze – miałoby oznaczać, że Rockstar nie zostawił kontrowersyjnych fragmentów kodu, po drugie zaś – jest ewidentnym naruszeniem licencji użytkownika. **Władze firmy zaprzeczały stanowczo historyjkom rodem z forów internetowych, jakoby ich celem było wypuszczenie gry z oznaczeniem M, a następnie „uzupełnienie" kodu poprzez nieświadomych (lub świadomych) tego moderów.**

Absurd domeną XXI wieku

Niecały tydzień po odkrywczych doniesieniach z Sacramento sprawą zainteresował się **rząd Stanów Zjednoczonych**. Była pierwsza dama USA, pani Hillary Rodham Clinton, złożyła wniosek do Federalnej Komisji ds. Handlu, w którym poprosiła o pomoc w rozwikłaniu zagadki *„Czy Rockstar Games świadomie ukrył pornografię w swoim produkcie, licząc na łatwe jej odblokowanie (zaraz po premierze) przez zdolnych fanów gry?"*. Absurd? Nie dla każdego. Do walki ramię w miarę z panią Clinton dołączyły kolejne zastępy rządowych śmiałków, takich jak David Walsh (z *National Institute on Media and the Family*), Kiersten Stewart (*Family Violence Prevention Fund*) i Mary Bissell (*New America Foundation*).

Nie tylko PC

Sytuacja Rockstar pogorszyła się, kiedy się okazało, że **znając odpowiednie kody i używając specjalnego programu załadowanego z karty pamięci, erotyczne sceny można ujrzeć również w GTA na konsoli PS2.** O takiej możliwości w tej wersji gry mógł jednak wiedzieć zaledwie ułamek procenta jej posiadaczy. To zadało kłam tłumaczeniom, że PC-towy kod programu został zmodyfikowany przez moderów i było dowodem na to, że sceny erotyczne rzeczywiście zostały stworzone i zostawione na płytach z grą przez firmę Rockstar. Żadne wyjaśnienia nie mogły już przekonać głodnych sukcesu bojowników o dobro społeczne.

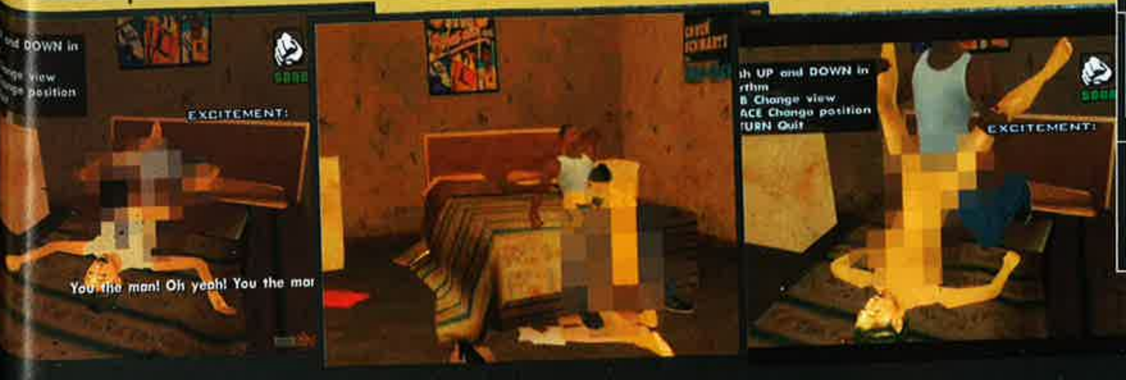
Zlinczowano, po czym osądzono

Wyrok zapadł. Po ponad dwutygodniowej batalii decyzją ESRB kategoria wiekowa gry GTA: SA została przemianowana na AO. Rockstar Games z podwiniętym ogonem przystąpiło do prac nad pozbawioną ukrytych fragmentów wersją gry. Niestety czarny scenariusz okazał się jeszcze czarniejszy, niż przypuszczano. Firmy zajmujące się dystrybucją gier, takie jak Wal-Mart, Target, GameStop, Best Buy czy Circuit City, zgodnie ze swoją „familijną" polityką, **wycofały ze swojej oferty GTA:SA.** Zadziałała zasada nieprowadzenia sprzedaży produktów z oznaczeniem AO (dozwolone od lat 18). **W podobny sposób zareagowała większość sklepów,** deklarując ponowną sprzedaż gry dopiero w „grzecznej wersji", nad jaką pracuje obecnie Rockstar (jej wydanie ma nastąpić przed końcem października). Dodatkowo w Sieci ma się pojawić łatka wyłączająca możliwość użycia moda w dostępnym obecnie produkcie. Koncern Take 2 Interactive (oficjalny wydawca GTA) rozpoczął szacowanie strat, które mogą wynieść nawet **50 milionów dolarów**, a jego akcje na nowojorskiej giełdzie, zaraz po zapadnięciu decyzji ESRB, **zanotowały spadek rzędu kilku procent.**

Dziwny jest ten świat

Seks większym zagrożeniem od przemocy i rozlewu krwi? Ciekawe, czemu zatem terroryści nie organizują zamachów poprzez masowe gwałty? To – sądząc z podniesionej w mediach wrzawy – byłoby dużo mniej moralne od ich obecnych przedsięwzięć... **[CDA]**

EARLY CHILDHOOD eC CONTENT RATED BY ESRB	EC (Early Childhood) – dla dzieci od 3 lat wzwyż.
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB	E (Everyone) – dla użytkowników od lat 6.
EVERYONE 10+ E CONTENT RATED BY ESRB	E10 + (Everyone 10 and older) – programy dla dzieci powyżej lat 10, mogą zawierać minimalne dawki przemocy oraz nawiązywać np. do fantastyki i bajek, z językiem pozbawionym wulgaryzmów.
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB	T (Teen) – od lat 13. Gry z tym znaczkiem mogą zawierać nieznaczne ilości przemocy lub ją sugerować, ukazywać sceny z horrorów oraz zawierać minimalną ilość krwi i nieocenzuralne słownictwo.
MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB	M (Mature) – od lat 17, ze sporą dawką przemocy, elementami seksu, nieocenzuralnym słownictwem i krwią.
ADULTS ONLY 18+ AO CONTENT RATED BY ESRB	AO (Adults Only) – dozwolone od lat 18. Tytuły z tej kategorii zawierać mogą intensywne sceny seksu i gwałtu. Duża liczba sklepów w USA nie prowadzi sprzedaży tak oznaczonych produktów.
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB	RP (Rating Pending) – ten symbol oznacza, że gra jest dopiero klasyfikowana do jednej z powyższych kategorii.



Lipsk w liczbach
280 – liczba wystawców
80 000 – powierzchnia w m^2
134 000 – liczba zwiedzających

QN`IK | Z WIZYTĄ W LIPSKU

Muszę namówić administrację, żeby tak pomalowali schody w moim bloku.

Doceńcie ogrom poświęcenia! Praca na targach to nie przelewki.

GAMES CONVENTION

Ochrona targów była po prostu doskonała. Czuliśmy się bezpiecznie!

Games Convention, targi odbywające się corocznie w Lipsku, to największa impreza dla graczy w Europie. I choć nie dorównuje rozmachem amerykańskiemu E3, na pewno warto ją odwiedzić. Dlatego też wesoła gromadka z CDA wsiadła w autobus i wyruszyła się świetnie bawić.

W sumie było nas **aż sześciu**, z czego połowę stanowili recydywiści. Hut, Allor i ja byliśmy po raz pierwszy, Pepin i CormaC drugi, zaś Ghost... Ten to prawdziwy weteran – żadne targi w Lipsku nie odbyły się bez jego udziału (a na pierwszych był jedynym zagranicznym dziennikarzem)! Jako że do tej pory co rok impreza była większa i prezentowała się okazalej, pełni dobrych przeczuć przekroczyliśmy drzwi hali.

O wyższości GC nad E3

Wcześniej jednak słowo wstępu. Nie ma co ukrywać: ranga Games Convention jest nieporównywalnie mniejsza od E3, ale lipskie targi i tak całkiem nieźle się bronią. Wielcy wystawcy nie prezentują co prawda zbyt wielu nowości (choć takie się zdarzają – vide dół strony) ani nie zapowiadają megahitów, ale w wielu przypadkach tytuły, których trailery były pokazywane w Ameryce przed kilkoma miesiącami, w Niemczech są udostępniane w grywalnych wersjach dla wszystkich, nie tylko branżowców i VIP-ów.

Na miejscu byliśmy dzień przed oficjalnym początkiem, podczas którego po targach chodzili jedynie dziennikarze i „przyjaciele króliczka". Ogólnie panowała względna cisza i spokój, było mnóstwo wolnych siedzisk, na których można było usiąść, położyć się, zawisnąć i ogólnie robić wiele rzeczy, byle tylko się rozerwać lub zrelaksować. Dzień prasowy był dla nas idealny, gdyż bez niepotrzebnego

PES 5

- PRODUCENT: KONAMI
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- DATA PREMIERY: KONIEC 2005

Na Games Convention obecny był sam twórca serii, Shingo Takatsuka. Niełatwo się do niego dostać, ale nie było to konieczne (choć Hut zamienił z nim kilka słów i nawet wziął autograf), gdyż sama za siebie mówiła działająca obok najnowsza wersja Pro Evolution Soccera. Niestety odpalona była tylko na Xboksach (i PSP, na której wyglądała pierwszorzędnie!), ale już po tym mogę z całą pewnością stwierdzić, że **EA Sports nie może nawet marzyć o doścignięciu konkurencji z Konami**. Na pierwszy rzut oka (i rozegranie kilku meczów) zmieniło się stosunkowo niewiele, bo i tak naprawdę niewiele grze do ideału brakowało. Zwróciłem tylko uwagę na to, że gra jest jeszcze bardziej dynamiczna przez ciekawsze zachowanie piłki, która wspaniale naśladuje sprężysty balon. O reszcie szczegółów dowiecie się niebawem – gra lada chwila będzie miała premierę. *[Qn`ik]*

Gothic 3

- PRODUCENT: PIRANHA BYTES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- DATA PREMIERY: I KWARTAŁ 2006

Miał być jedną z ciekawszych gier targów, oczekiwałem więc porządnego stoiska. Z trudem jednak udało mi się dotrzeć do jedynego (sic!) dostępnego dla zwiedzających stanowiska z tym tytułem. Gdybym nie wiedział, że gdzieś tam jest, być może bym go nie znalazł i pozostałaby mi tylko prezentacja po niemiecku. Może celowo nie eksponowano grywalnej wersji G3, bo to, co widziałem, nie zwalało z nóg – **gra koszmarnie się cięła, a prezentowała się przy tym dużo mniej efektownie niż na screenach**. Komentarze tych, którzy w nią grali, bywały więcej niż zjadliwe. W Sieci pojawiają się natomiast coraz to nowe zapierające dech w piersiach obrazki. Pierwszy kwartał 2006 wydaje się dość wątpliwym terminem, jeśli Piranha Bytes nie dysponuje niczym lepszym od tego, co widziałem w Lipsku. Nie chcę siać defetyzmu, ale osobiście byłem zawiedziony. Nawiązałem jednak kontakt z pracownikiem JoWooD, więc być może uda mi się z niego wyciągnąć coś ciekawego. *[CormaC]*

Targowe dziwności

Niepowtarzalna okazja pobiegania wewnątrz wielkiej kuli. Mówcie mi Chom`ik!

Elektroniczna wersja ruletki. Doceniamy, ale wolimy oryginał.

Wystawa dziwnych kompów. Chciałbym mieć taki domek... tj. taki w domu.

Inwencja w tworzeniu ciekawie wyglądających kontrolerów jest niewyczerpana. Szkoda, że nie miał force feedbacku.

Zdjęcie nie oddaje w pełni „urody" nowej Lary...

Ewolucja postępuje. Kiedyś atrakcją były same fotele imitujące wnętrze samochodu...

Chcący sobie pograć nie mogli narzekać – było gdzie!

Tańce i wszelakie harce widać było co krok.

stania w kolejkach mogliśmy wypróbować w spokoju wszystkiego, co czekało tłum następnego dnia. Skwapliwie korzystaliśmy z tej możliwości, choć uczciwie trzeba przyznać, że nawet w normalny dzień nie było większych problemów z dostaniem się do miejsc, w których można było pograć. **Kolejki ustawiały się tylko gdzieniegdzie, a i wtedy nie były bardzo długie.**

Małe urozmaicenie

Tych, którzy widzieli targi po raz drugi, nieco zawiódł wygląd stanowisk. Electronic Arts po raz kolejny postawiło ten sam efektowny **owalny minibudynek z obrotową sceną, wokół której rozciągał się gigantyczny panoramiczny ekran,** na którym prezentowane były ich najnowsze gry. Duże „standy" miało też m.in. Vivendi z Blizzardem (choć prezentowanie wszystkim doskonale znanego World of Warcraft nie było najlepszym pomysłem), Sony czy Nintendo, ale nie były one zrobione z jakimś pomysłem. No, może poza Activision (wielka rampa z bikerami i sk8tami na żywo), ale to jedyny wyjątek. Rok temu dało się zauważyć – na przykład – samochód wbity do połowy w ścianę czy wagon metra, tym razem było mniej różnorodnie.

Słowo o konsolach

Oczywiście wygląd stoisk jest dla gracza co najwyżej trzeciorzędny, najistotniejsze było to, co zostało na nich pokazane. **Jak zwykle królowały wszechobecne konsole.** Nawet jeśli gra wychodzi na wiele platform jednocześnie, z PC włącznie, prezentowana była najczęściej na Xboksie, o ile tylko wystawca nie stwierdził, że lepiej jednak sterować za pomocą myszki i klawiatury (czekamy na Fable!), nie pada. **Szczególne zdziwienie u dziennikarzy budził praktyczny brak Xboksa 360.** Owszem – konsolę dało się dojrzeć (była za szybą), ale tak naprawdę nikt nie widział jej w akcji. Pokazano bardzo niewiele, przez **co zastanawiamy się, czy przypadkiem Microsoft czegoś nie knuje.** Jako że konsola ma wyjść już lada miesiąc, taka oszczędność w udostępnianiu informacji może mieć dwa powody. Albo Xbox ma zaskoczyć i olśnić wszystkich (a zwłaszcza największego wroga: Sony), albo... nie jest jeszcze na tyle gotowy (przez co rozumiem również to, że nie ma na niego gier), więc jego premiera się obsunie. Co byłoby tym dziwniejsze, że na targach zdradzono, ile konsola ma kosztować: w tańszej wersji 300, w droższej 400 dolarów – lub euro, przy przeliczniku 1:1!

Co nowego

Większość stoisk i prezentowanych gier była zdecydowanie większą atrakcją dla zwykłych graczy, gdyż dużą ich część my dostaliśmy wcześniej i mogliśmy dogłębnie przetestować w redakcji. Tak też

LotR: Battle for Middle-earth 2

- PRODUCENT: EA GAMES
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2006

Jedną z bardziej efektownych prezentacji w amfiteatrze Electronic Arts była druga część Bitwy o Śródziemie. Umowa licencyjna podpisana przez EA z Tolkien Enterprises pozwala twórcom The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 **wykroczyć poza ramy narzucone przez licencję filmową i czerpać z samego źródła, czyli książek**. W sequelu zobaczymy więc bitwy, miejsca, bohaterów i potwory, które w kinowej „Trylogii" się nie pojawiły. Będziemy mogli poprowadzić do boju wszystkie rasy Śródziemia, w tym krasnoludy, elfy i gobliny. Wprowadzono poważne zmiany w sferze budowania (np. pełna dowolność w wyborze lokalizacji fortecy). Jednostki będą inteligentnie ustawiały się w szyku (np. łucznicy będą stawać z tyłu). Gracz będzie mógł stworzyć własnego bohatera o niepowtarzalnym wyglądzie i umiejętnościach. Zmieniła się też struktura kampanii, która teraz ma być spójniejsza i ciekawsza. Rozgrywka na „żyjącej mapie" tym razem będzie osobnym trybem. Twórcy obiecują też **olbrzymie bitwy morskie**. O spektakularnej oprawie wspominam tylko dla formalności. Warto jednak zaznaczyć, że sequel będzie bardziej skomplikowany i tym razem kierowany raczej do tych, którzy o RTS-ach mają większe pojęcie. *[CormaC]*

Caesar IV

- PRODUCENT: TILTED MILL
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- DATA PREMIERY: 2006

O obecności w Lipsku gry Caesar IV mało kto się dowiedział, bo dotarli do niej tylko wtajemniczeni. Wiadomo o niej niewiele. Wcielimy się w ambitnego prowincjonalnego gubernatora, by z zapadłej wsi stworzyć potężną metropolię – dom po domu, droga po drodze. Trzeba będzie troszczyć się o szczęście, zdrowie i bezpieczeństwo mieszkańców. Zarządzanie miastem i walkę z plagami (najeźdźcy, pożary, głód itp.) ułatwią doradcy i zwykli obywatele (w tym ponad 75 unikalnych postaci), o ile zechcesz ich wysłuchać. Będziesz mógł eksportować nadwyżki towarów i sprowadzać egzotyczne dobra. Wszystko to okraszone będzie wspaniałą trójwymiarową grafiką. Wstępną datę premiery przewidziano na **jesień przyszłego roku**. *[CormaC]*

CormaC i panny

Ulubieniec hostess. Jak tylko obok którejś przechodziliśmy, od razu rzucała się CormaCowi na szyję i zmuszała mnie do zrobienia z nim zdjęcia. Daniel dzielnie to znosił!

Wnętrze okrąglaka EA. Obrotowa scena i wielki ekran naokoło robiły wrażenie.

Taniec na rurze wpisał się w obraz targów.

Ten po prawej, sądząc ze wzrostu, to chyba Luke.

EA Sports prezentowała wszystkie swoje najnowsze gry, Vivendi chwaliło się **FEAR-em**, można było zagrać w **Gothika 3** (który nie prezentował się tak, jak na screenach – więcej szczegółów w ramce), **NFS Most Wanted**, sequel **Bitwy o Śródziemie** i bardzo wiele innych, niezwykle ciekawie zapowiadających się produkcji. Nie zabrakło również oczywiście rodzimego **Wiedźmina**, w którym po raz pierwszy pokazano fragmenty gry niebędące walką z potworami. Zapowiada się smakowicie.

Odpocząć od gier

Na samych grach lipskie atrakcje się nie kończyły. Pokaz jazdy BMX-em po rampie czy możliwość przejechania się gokartem (ech, te poślizgi kontrolowane na żywo) to standard – ale już koncert Filharmonii Praskiej grającej ścieżki dźwiękowe z gier (m.in. z Battlefield 2, World of Warcraft, Elder Scrolls 3: Morrowind, Arcanum, Mario Bros itp.) był nie lada przeżyciem (mimo iż to już w przypadku tych targów norma). Największe wrażenie na nas zrobił mistrz perkusji, który wyczyniał prawdziwe cuda na swoim małym, niepozornym bębenku. Koncert niestety był dodatkowo płatny i odbywał się w filharmonii w centrum miasta.

Co się naprawdę liczy

To wszystko jest jednak nieważne. Wiadomo przecież, że na targi nie jeździ się po to, by podziwiać gry, słuchać muzyki, wygrywać nagrody lub rozmawiać z wydawcami. Ostatecznym celem każdej wędrówki są zawsze, bez wyjątku, **piękne i skąpo odziane hostessy!** Szczególnie CormaC dwoił się i troił, by żadnej nie przepuścić *(a reszta oczywiście zamykała oczy, jak przechodziła obok dziewczyn, jaaasne – CormaC)*. Jak widzicie w ramce, jego wysiłki nie spełzły na niczym, choć gdyby rzeczywiście chciał sfotografować się ze wszystkimi, niczego innego na targach by nie mógł robić, bowiem liczba bardziej lub mniej pięknych dziewczyn była imponująca. Zaś wygląd większości z nich zadawał kłam stereotypowi o średnio urodziwych Niemkach. Tu jednak nie ma co pisać, niech zdjęcia mówią same za siebie. Warto odnotować **obecność Lary** (swoją drogą, to chyba najbrzydsza body-dublerka w historii cyklu), bez której żadne targi najwidoczniej odbyć by się nie mogły (widzieliśmy też pokaz najnowszego Tomb Raidera i niektórzy zastanawiali się, czy to jeszcze TR, czy już damskie wcielenie księcia Persji, co jest dla gry dużym komplementem) oraz jednego z nielicznych przedstawicieli płci brzydkiej – znakomicie ucharakteryzowanego Hitmana.

GC w FJP (First Jasiu Perspective)

Czy warto jechać na Games Convention? Jeśli pracuje się w growej branży, oczywiście trzeba. Patrząc jednak z perspektywy zwykłego gracza z Polski, mam wątpliwości. **Bilet na jeden dzień targów kosztuje 23 euro.** Do tego dochodzi dojazd i ewentualny nocleg. (Ten ostatni nie jest na szczęście obowiązkowy, gdyż Lipsk znajduje się tylko około 200 km od polskiej granicy, a że dojechać doń można autostradą, co nie trwa zbyt długo. Ostatecznie można, wstając wcześnie rano i wracając późną nocą, odwiedzić targi na jeden dzień.) Na oko polska impreza, Poznań Game Arena, którą odwiedziłem, była pięciokrotnie mniejsza, ale i obecność na niej kosztowała pewnie około 10 razy mniej. Jednak tutaj arytmetyka ma niewiele do rzeczy. Jeśli cię stać i masz ochotę wziąć udział w większej imprezie dla graczy – Games Convention będzie bardzo dobrym wyborem. **[CDA]**

Tomb Raider: Legend

- PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA PREMIERY: 2006

Jeśli jeszcze nie czujecie przesytu Larą Croft, zapewne ucieszy was wieść, że Tomb Raider: Legend jest coraz bliżej. Piękniejsza niż zwykle (a przy tym dużo bardziej ludzka) bohaterka zmierzy się ze starym znajomym uznanym za zmarłego. Powróci przy tym do tytułowych grobowców (choć będą i otwarte przestrzenie). Postawiono na szybką akcję oraz akrobacje, które dawały tyle radości w Prince of Persia. Odświeżona Lara jest o wiele zwinniejsza, porusza się płynnie i z gracją. Nowy engine pozwala twórcom na umieszczanie w grze zagadek związanych z wodą, ogniem i fizyką oraz na dużo większą interakcję Lary z otoczeniem. Przeszkody można pokonywać na różne sposoby. **Eidos zarzeka się, że przeanalizował dokładnie wady i zalety poprzednich części i wziął sobie do serca sugestie fanów.** Nadzieje rozbudza też fakt, że nad grą pracuje m.in. Toby Gard – twórca Lary i projektant pierwszego TR. Na efekty jego pracy poczekamy **do II kwartału 2006**. *[CormaC]*

Driver Parallel Lines

- Producent: Refelctions
- Dystrybutor: Atari/LEM
- Data premiery: II kwartał 2006

Po fatalnym Driv3rze mało kto interesuje się jeszcze serią Driver i jej głównym bohaterem, tajniakiem o nazwisku Tanner. Twórcy gry, studio Reflections, mają jednak ambicje, by doprowadzić do odrodzenia się cyklu. Czeka nas wiele zmian. Przede wszystkim nie będzie już Tannera – czasy współczesne zmienią się w funkowe lata 70, a głównym bohaterem Parallel Lines będzie Kid – młody chłopak pnący się po szczeblach przestępczej kariery. Całkowicie zmieniona będzie też struktura gry – jeżdżąc po ulicach Nowego Jorku nie zobaczymy ekranu 'loading', a kolejne misje aktywować będziemy dojeżdżając do odpowiednich miejsc na mapie (jak w GTA: San Andreas). Poza misjami głównego trybu fabularnego na mapie tej będzie można znaleźć także wiele misji dodatkowych, głównie efektownych wyścigów. W chwili obecnej gra wygląda obiecująco, ale ma sporo błędów, które oczywiście „mają zostać usunięte". Problem w tym, że podobnie prezentował się na kilka miesięcy przed premierą Driv3r, przy którym również zapewniano nas, że niedociągnięcia znikną. I co? I nic. Zobaczymy w połowie 2006 roku, wpierw na konsolach, potem na PC. *[Hut]*

Nasz Mistrz Rajdowy
Bogdan Choma poleca!

Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech”

Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.

Powered by AI Sim-Tech

Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB

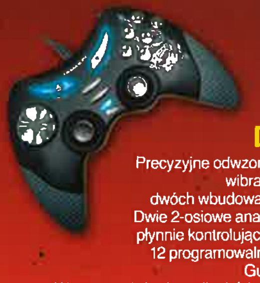
Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny”
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Nie daj się nabrać **na podróbki.**
Kup oryginał **w dobrej cenie!!!**

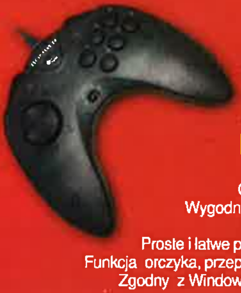
Phoenix Wireless Joypad

- 10 przycisków
- Pad bezprzewodowy
- Ładowarka w zestawie
- Wbudowane akumulatory
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Swoboda obrotu 360 stopni
- Przejściówka PS2/PSX na USB w zestawie
- Możliwość pracy w czterech częstotliwościach
- Zgodny z USB PC i PS2/PSX
- Dwuosiowe drążki analogowe
- Interaktywna wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP



Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Bomber Pad

- 8 przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP

Universal Double Shock 2

- 12 przycisków
- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiowe drążki analogowe
- Pokryte gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: **www.ultima.pl**, e-mail: adam@ultima.pl tel. +48 (22) 654-60-43

MANTA · TECHNOLOGY INNOVATION · ULTIMA

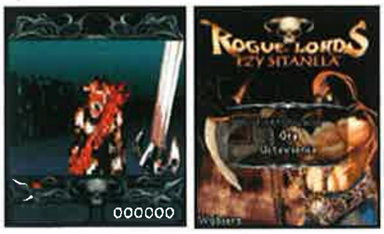
KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

Czołem! W tym miesiącu kącik wraca do normalnej postaci. Dziś na ekranikl wzięliśmy dwie gry w FPP, ścigałkę oraz... No, coś takiego dziwnego, sami zobaczycie.

Do znudzenia zachęcam w tym miejscu do ściągania gier znajdujących się na stronie kmg.cdaction.pl, pisania recenzji i wysyłania ich pod adres kmg@cdaction.pl. W sumie mógłbym to stwierdzenie z powodzeniem dodać do jazdy obowiązkowej... No, to lecim: kody wysyłajcie pod numer 7565, jeśli 6,10 zł, oraz 7965, jeśli gra kosztuje 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Gry ściągać można w sieciach Idea, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: Camilo

Rouge Lords

Moim marzeniem zawsze było mieć własny topór. Facet bez topora to nie facet. Gdyby tak jeszcze móc zrobić z niego użytek, to byłoby naprawdę piękne. Niestety realny świat ogranicza mnie nieco w tej kwestii, nad czym szczerze ubolewam. Na szczęście z pomocą przyszła mi firma Break Point z grą Rogue Lords.

Niby nic wielkiego – banalna fabuła i sposób rozgrywki, który sprowadza się do wykonania trzech rzeczy: wejdź, poszatkuj wszystko, co się rusza – i idź dalej. Ale... jednak jest coś w tej grze, co sprawia, że nie można się od niej oderwać. Wciąga niesamowicie, mimo swoich wad (do których zaliczyć trzeba niestety upierdliwe sterowanie). Możliwość wcielenia się w średniowiecznego kata, który przemierza rozległe (jak na komórki) poziomy i morduje wrogów jest tym, co tygryski lubią najbardziej.

GATUNEK: FIRST PERSON SLASHER
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.041149 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS CX65, C65; SONY ERICSSON K700, K500

Autor: Night Mare

Paintball

Coraz częściej na komórki wychodzą FPS-y, udowadniając, że w tych małych urządzonkach drzemie wcale nie tak znów słaba moc. Paintball to właściwie przeniesienie idei gry z botami (deathmatch, team deathmatch i capture the flag!) na komórkę. Sposób sterowania przywodzi nieco na myśl Dooma. Gra jest bezkrwawa, do czynienia mamy tylko z jednym rodzajem karabinka strzelającego kulkami z farbą. Do dyspozycji są aż trzy poziomy trudności i trzeba przyznać, że są one bardzo dobrze zbalansowane.

Ogólnie gra się bardzo przyjemnie i satysfakcjonująco, najbardziej brakowało mi jednak strafe'owania (chodzenia bokiem), zastrzeżenia mam również do szybkiego obracania postaci, przez co czasem celowanie jest bardzo utrudnione. Spokojnie można było przeznaczyć inne klawisze na powolne rozglądanie się. To są jednak mało znaczące wady, do których można przywyknąć i bawić się przednio.

GATUNEK: FPS
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.041151 POD NUMER 7565.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS SX-1, C65; SONY ERICSSON K500

Autor: Night Mare

Outroad

Sympatyczna muzyczka (3 utwory), szeroka autostrada i samochód będący w stanie wyciągnąć prawie 300 km/h – tak najkrócej można scharakteryzować tę grę. W powyższym stwierdzeniu brak jednak informacji o wadach, których również nie brak. Największą z nich jest słaba animacja, samochód porusza się wyraźnie skokowo. Nieco dobrego można za to powiedzieć o sterowaniu, które jest dość proste, głównie przy skorzystaniu z opcji automatycznego przyspieszania. Dzięki niej gracz nie musi stale wciskać kursora (lub przycisku 2). Grafika jest dość dobra (widok TPP), ale grywalność nieco kuleje. Brak tu przede wszystkim przeciwników. W Outroad walczysz tylko z czasem i ruchem ulicznym. Jeśli myślisz, że będzie łatwo – zapomnij. W skrócie: nie należy się spodziewać za wiele, ale raz na jakiś czas można się przejechać.

GATUNEK: WYŚCIGI
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 3+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.038836 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA T720, V600, V500, V300; SIEMENS S55, MC60, CX65, C60; SONY ERICSSON T610

Autor: Ghall

Mobile Aquarium

Komórkowe akwarium nie zrobiło na mnie dobrego wrażenia. Grafika jest bardzo nieciekawa. Mamy opiekować się rybkami, które niestety wyglądają średniawo. Woda nie wygląda jak woda, a rybki przywodzą na myśl gumowe „cosie". Jedynie ręka, którą możemy się (no... te rybki też) zabawiać, jest ładnie wykonana. Po kilkunastominutowym testowaniu zauważyłem, że gra polega na wkładaniu palca i „myziania" nim rybek. Może byłoby to nawet ekscytujące, gdyby nie fakt, że stworzonka nie reagują na pieszczoty – są zimne jak... ryby. Gra jest monotonna aż do bólu i bardzo nużąca. Nowe zabawki i atrakcje szybko się kończą i nie mamy co odkrywać. Gra może zadowolić jedynie fanów tamagotchi i to tylko tych, którym zwierzątka zdechły. Bo co może być ciekawego w ciągłym uciekaniu palcem przed piranią i czyszczeniu małych kupek?

GATUNEK: LOGICZNA (?)
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 2

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.040762 POD NUMER 7565.

KOMÓRKI: 40 60 MOTOROLA V500, V600, V300; SONY ERICSSON P800, P900

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl (lub skorzystajcie z formularza na stronie www.kmg.cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

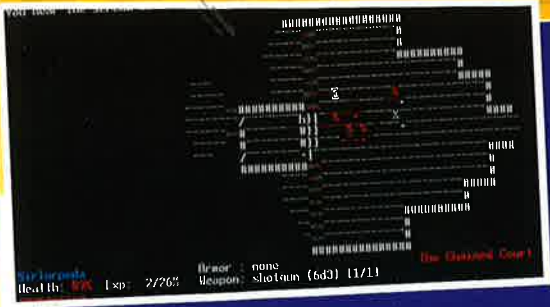
DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | STAROCIE, ALE INACZEJ...

Tym razem macie dwie produkcje, które są nowym spojrzeniem na stare pomysły. Kto grał w Dooma w trybie tekstowym albo w Scorch w 3D? No właśnie... :)

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres **krzysztof.tomicz@gmail.com** (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na **www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.**



ROGUELIKE

Dooma zna każdy – mroczne pomieszczenia, niezbadane korytarze i podziemne kompleksy pełne stworów z piekieł. I dokładnie to oferuje nam DoomRL. **Tyle że w trybie tekstowym.**

Kierujemy poczynaniami dzielnego marine, który musi zbadać wnętrze bazy na Phobos. Bazy, która kryje straszliwą tajemnicę. **Ta gra to „rogalik", nie ma więc opcji zapisu i odczytu stanu rozgrywki w klasycznym tego słowa rozumieniu.** Możemy to robić tylko wtedy, gdy stoimy na zejściu do kolejnego poziomu podziemi, natomiast w przypadku śmierci bohatera niemożliwe jest rozpoczęcie zabawy od zapisanego wcześniej momentu.

Także grafika, z racji rodzaju produkcji, nie może być zbyt rozbudowana. Zwykłe ASCII z użyciem 16 podstawowych kolorów, przez co czasem pole bitwy jest mało czytelne. DoomRL ma coś, co ją wyróżnia – akcję! Tu nie trzeba martwić się o to, czy nasz bohater jest najedzony albo ma czyste majtki. Tutaj naszym głównym zmartwieniem jest dobra zbroja, spluwa i naboje do niej. Mimo że gra toczona jest w systemie turowym, sama zabawa przebiega bardzo szybko i efektywnie.

Warto? A czy Papa Smurf ma czerwony berecik?
http://cdaction.pl/?x=80

SCORCHED 3D

Oto remake „Matki wszystkich gier"! Bo taki podtytuł ma klasyczny Scorched Earth. Nie wiecie, co to? Praprzodek Wormsów, tyle że zamiast robaków są czołgi.

Scorched 3D przenosi poprzedniczkę w całkowicie trójwymiarowy świat. **Grafika jest tu zdecydowanie jednym z największych plusów.** Zaskakuje też różnorodność modeli „czołgów", spośród których można wybierać – od zwykłego Abramsa, poprzez maszynę kroczącą AT-ST, a na Śmierci kończąc. Uzbrojenie jednak jest już typowo wojenne, bez żadnych magicznych udziwnień zachowano tu wszystko, co było dostępne w pierwowzorze, a pewne elementy nawet rozwinięto. Co ciekawe, przeniesienie zabawy w trzeci wymiar nie wpływa ujemnie na rozgrywkę – jak było np. w Wormsach 3D. A bawić się jest z kim – w trybie multiplayer może wziąć udział w rozgrywce aż do 24 graczy.

http://cdaction.pl/?x=82

BIKEFLYTER

Autorem recenzji jest czytelnik: Artur „artek_ap" Pukło

Teraz pora na wyjątkowo prostą grę zręcznościową pod tytułem Bikeflyter. W tej produkcji wcielamy się w postać... **muchy**. Znajdujemy się na wyludnionej autostradzie, gdzieś w rejonach Teksasu. Jednak co chwilę na naszej drodze pojawiają się motocykliści, którzy chętnie chcieliby unicestwić naszego bohatera.

Musimy tak sterować muchą, by ta nie wpadła na motocyklistę. Za ominięcie każdego pojazdu otrzymujemy pewną liczbę punktów. Ale to nie koniec zabawy. Gdy nam się dobrze powodzi, mucha coraz bardziej przyspiesza.

Szata graficzna prezentuje przeciętny poziom, ale tu przede wszystkim liczy się spora grywalność. Audio marniutkie. Mimo tego Bikeflytera polecam wszystkim graczom. To miły przerywnik między poważnymi produkcjami. Warto poświęcić nawet kilka minut na tę sympatyczną gierkę.

http://cdaction.pl/?x=81

THE DEAD CITY

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl).
Autorem jest Mateusz „Eugen" Bartkowski.

Sam nie wiesz, czemu wypuszczono cię z domu wariatów, ale kiedy po powrocie do domu **odkrywasz, że twoja dziewczyna padła ofiarą psychopatycznego mordercy**, wolałbyś stamtąd nie wychodzić...

Tak przedstawia się fabuła, która w pewnym momencie zaczyna odkrywać zadziwiające wątki, a całość wygląda jak jakiś mroczny film klasy B. Znajdziemy tu esencję gier przygodowych – wyjaśnianie zagadki, poruszanie się po kilku statycznych lokacjach, rozmowa z napotkanymi osobami oraz wykorzystywanie znalezionych przedmiotów.

Graficznie The Dead City przedstawia się całkiem nieźle. Wszystkie postacie wyglądają, jakby były wklejane ze zdjęć, ale nie kontrastują zbyt mocno z tłem. Całości dopełnia przygrywająca cały czas budująca klimat muzyka. **Gra nie jest dla każdego – zawiera słowa powszechnie uznane za wulgarne, a pewne wątki są zbyt drastyczne dla wrażliwych osób.**

http://cdaction.pl/?x=83

Team Speak 2

Jeśli gracie po Sieci w grę, która nie ma zaimplementowanej komunikacji głosowej, możecie się posłużyć programem Team Speak 2, który jest z resztą z powodzeniem wykorzystywany przez klany, także te grające w CS:S. W przypadku serwerów publicznych jego stosowanie jest jednak dość kłopotliwe.

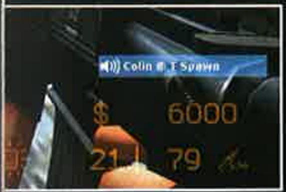
SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | „CZY JEST TUTAJ GRANAT?"

O tym, jak ważna w zespołowych grach sieciowych jest możliwość sprawnej komunikacji, nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Dostrzegli to również producenci tego typu gier, umieszczając w swoich produktach różnego rodzaju rozwiązania, które w mniej lub bardziej przyjazny i praktyczny sposób pozwalają porozumieć się graczom znajdującym się na serwerze, a w szczególności w tym samym teamie.

ACTION FPP

KOMUNIKACJA GŁOSOWA

Najprostszym do zaimplementowania sposobem komunikacji w grze jest niewątpliwie komunikacja za pomocą tekstu pisanego. Niestety już samo czytanie komunikatów pojawiających się na monitorze może skutecznie odwrócić naszą uwagę od gry, o ich wpisywaniu nie wspominając. Niedogodność tę można nieco przeskoczyć *bindując* kilka odzywek pod wybranymi klawiszami. Jednak konieczność ich czytania dalej rozprasza, a co gorsza sprawia, że komunikat można przegapić.



I need back-up!

Z problemem tym uporano się umieszczając w grze zbiór typowych komunikatów głosowych. Najczęściej gracz ma do dyspozycji menu z logicznie pogrupowanymi komunikatami i/lub możliwość ustawienia danego komunikatu pod wybrany klawisz. Rozwiązanie to sprawdza się najlepiej w przypadku, gdy na serwerze grają ludzie z różnych krajów, a każdy z nich ma grę we własnej wersji językowej. Jeśli Anglik stojący w obliczu zagrożenia naciśnie klawisz odpowiadający za wydanie okrzyku *„I need back-up"*, do uszu Polaka dotrze *„potrzebuję wsparcia"*, a Niemiec z kolei usłyszy *„ich brauche Unterstützung"*. Genialne, prawda? :) Co jednak, jeśli chcemy powiedzieć kompanowi, by wrzucił granat przez okno do pomieszczenia na piętrze? W tego typu sytuacjach doskonale sprawdza się komunikacja głosowa.

FPP MegaZin 47
Na płycie dołączonej do CDA znajdziecie naturalnie najnowsze wydanie FPP MegaZinu, a w nim mnóstwo tekstów, które nas – fanów gier FPS – na pewno zaciekawią. Nie wierzycie? Postąpcie zgodnie z hasłem umieszczonym na okładce numeru i sprawdźcie to sami! Miłego czytania!

Mów, co chcesz...

Jako przykład gry z zaimplementowaną możliwością komunikacji przy użyciu głosu posłuży nam Counter-Strike: Source. W grze tej – aby przekazać jakąś informację współtowarzyszom broni – **wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz i nawijać do mikrofonu.** Całkiem to wygodne i do opanowania, chociaż brakuje opcji znanej chociażby z Team Speak 2. Program ten można tak skonfigurować, aby włączał mikrofon automatycznie, gdy zaczynamy coś mówić. Chociaż z drugiej strony, takie rozwiązanie wymaga od grających nieco opanowania, którego na serwerach publicznych dużej części osób niestety brakuje, co nierzadko objawia się też używaniem wulgarnego słownictwa.

Czy jest tutaj granat?

Do konieczności naciskania klawisza w trakcie mówienia można się jednak przyzwyczaić, a sama komunikacja głosowa wprowadza grę w inny wymiar. Wszędzie słychać wypowiedzi typu: *„idą długą"*, *„paczka na b"*, *„jeden za drzwiami po lewo"* itd. Dzięki temu naprawdę dużo łatwiej zorientować się w sytuacji. Czasami stojąc przed wejściem do pomieszczenia, w którym znajduje się przeciwnik, można też usłyszeć tekst w rodzaju *„czy jest tutaj granat?"*. Przykład ten to autentyk, który mnie bardzo rozbawił.

Tylko plusy?

Mimo że sama komunikacja za pomocą głosu jest najlepszym znanym mi sposobem porozumiewania się w trakcie gry online, pociąga za sobą też kilka niemiłych efektów ubocznych. Po pierwsze primo :) – obserwujemy tu dokładne przeciwieństwo tego, o czym mówiłem przy okazji gotowych komunikatów głosowych i różnych wersji językowych gry. Wejście Polaka na czeski serwer (zakładając, że czeskiego nie zna) to **porażka na całej linii.** Nie dość, że nie wiadomo, o czym oni do nas rozmawiają, to jeszcze brzmi to tak śmiesznie, że się skupić normalnie nie można.

O koncentrację trudno również wtedy, gdy na Polski serwer wejdzie co prawda Polak, ale w wieku „na oko" (a właściwie ucho) nieprzekraczającym 13 lat i zacznie rzucać różne rozkazy i rady. Nie chodzi tu nawet o to, że osobnik ten stara się rozkazywać zwykle o kilka(naście) lat starszym graczom, ale o to, że najczęściej jest on jeszcze przed mutacją i brzmi to co najmniej komicznie. Sam fakt rozbawienia wszystkich towarzyszy broni można by zaliczyć na plus, jednak z rozbawieniem w parze idzie też dekoncentracja, a to w grze typu CS jest zdecydowanie niewskazane.

Często denerwujące zaczynają być też gadki znajomych grających na jednym serwerze. Naprawdę bardziej interesuje mnie podczas grania w CS to, w którym miejscu terroryści chcą podłożyć ładunek, niż to, kto wieczorem kupi piwo na wypad do Ani, która ma akurat wolną chatę.

Świetlana przyszłość?

Dość przypadkiem trafiłem ostatnio na opis możliwości układu Creative X-Fi. Szczególnie zaciekawiła mnie jedna z opcji, a mianowicie Microphone Environment FX. Dzięki niej w nadchodzących grach komputerowych usłyszeć będziemy mogli swój głos wzbogacony efektami środowiskowymi. Dzięki temu, jeśli osobnik mówiący coś przez mikrofon znajdować się będzie w okolicy wodospadu, usłyszymy nie tylko jego głos, ale i szum wody. Inaczej będzie też brzmieć głos kogoś znajdującego się w ciasnym pomieszczeniu, a inaczej kogoś, kto znajduje się na otwartej przestrzeni. Docierać będą do nas również odgłosy wystrzałów itp. Dzięki temu łatwiej będzie nam ocenić, w jakiej sytuacji, ale także w którym miejscu mapy osoba się znajduje. Ja jestem na tak, a wy? :) *[Więcej o X-Fi poczytać możecie w Sprzęcie – redakcja]* **[CDA]**

Oferta ważna w dniach 09.09 - 30.09.2005 r.
lub do wyczerpania asortymentu

Carrefour

Myszka MM703
PC Top Mouse
Precyzyjna, 3-przyciskowa, myszka PS/2 z rolką służącą jednocześnie jako trzeci przycisk. Dostępna w trzech wersjach kolorystycznych.

7 99

Myszka MM719
PC Ladybird Optical Mouse
Optyczna myszka PS/2 z programowalną rolką przewijania o rozdzielczości 800 dpi. Doskonała dla prawo- i leworęcznych.

19 90

Myszka MM721
PC King Wireless Optical Mouse
Bezprzewodowa, optyczna myszka USB o rozdzielczości 800 dpi. Funkcja przybliżania i oddalania. Możliwość pracy na każdej powierzchni.

79 90

Klawiatura MM902
PC Multimedia Board
Klawiatura PS/2 i USB z dodatkowymi przyciskami umożliwiającymi szybkie nawigowanie między programami i sterowanie multimediami.

11 90

Klawiatura MM907
PC Green Line Board
Klawiatura PS/2 z dodatkowymi klawiszami zapewniającymi prostą kontrolę multimediów i Internetu.

39 90

Klawiatura MM906
PC Blue Line
Niewielka, oszczędzająca miejsce klawiatura USB o zwartym, podobnym do „laptopowego" układzie klawiszy.

49 90

Słuchawki MM30
PC Communication Neckset
Zakładane na kark słuchawki z mikrofonem na giętkim, metalowym ramieniu i potencjometrem dźwięku na kablu z plecionego sznura.

24 90

Mikrofon MM10
PC Microphone System
Współpracujący zarówno z systemem Mac jak i wszystkimi Windows mikrofon o paśmie przenoszenia 20Hz-16kHz. Długość kabla 1,8m.

9 90

System głośników 2.1 MM800 - **Viking**
Ekranowane głośniki z pilotem na kablu o poszerzonym zakresie basów. Moc P.M.P.O. - 800 Wat. Pasmo przenoszenia 20Hz-20kHz.

49 90

Słuchawki MM45
Advanced Digital 3D Headphone
Słuchawki multimedialne z mikrofonem na giętkim metalowym ramieniu i potencjometrem dźwięku na kablu z plecionego sznura.

49 90

Mikrofon MM12
PC Simply Microphone
Mikrofon komputerowy na miękkim, metalowym ramieniu o paśmie przenoszenia 20Hz-20kHz. z przewodem oplecionym sznurem.

24 90

System głosników 5.1 MM1000 - **Dwarf**
Niewielki gabarytowo, wyposażony w system Bass Reflex zestaw głośników 5.1 Home Theater System. Możliwość podłączenia do PC, DVD i innych urządzeń.

69 90

Oferta dotyczy tylko hipermarketów Carrefour.
Bielsko-Biała CH SARNI STOK, Bydgoszcz GALERIA POMORSKA, Bytom CH PLEJADA, Chorzów CH AKS, Elbląg CH OGRODY, Gdańsk CH MORENA, Jelenia Góra CH ECHO, Katowice CH DĄBRÓWKA, Kraków CH CZYŻYNY, Kraków CH ZAKOPIANKA, Kraków WITOSA, Legnica CH PIEKARY, Łódź CH ŁÓDŹ BAŁUTY, Łódź CH ŁÓDŹ WIDZEW, Łódź CH ŁÓDŹ GÓRNA, Piotrków Trybunalski CH ECHO, Poznań CH FRANOWO, Poznań CH PIĄTKOWO, Radom CH ECHO, Sosnowiec CH PLEJADA, Szczecin CH TURZYN, Szczecin CH PIAST, Tarnów CH ECHO, Toruń CH BIELAWY, Warszawa CH ARKADIA, Warszawa CH BEMOWO, Warszawa CH REDUTA, Warszawa CH TARGÓWEK, Warszawa CH WILEŃSKA, Wrocław CH BOREK, Zielona Góra CH DĄBRÓWKA

Drodzy klienci, informujemy, że hipermarkety Carrefour nie prowadzą sprzedaży wysyłkowej, ani poprzez akwizytorów. Carrefour informuje, że zdjęcia niektórych produktów mogą nieznacznie odbiegać od rzeczywistości. Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Ceny podane w PLN, zawierają VAT.

PARKING GRATIS · DOSTAWA GRATIS · FOTO SERWIS · usługi finansowe Carrefour · Top Premium · Ticket Restaurant · ACCOR Services · VISA Electron · VISA · EUROCARD MasterCard · Maestro · AMERICAN EXPRESS · Sodexho Pass

ELO!

Co ja będę wam gadał o tym, co i tak sami wiecie. Po prostu wrzucamy sporo fajnych tekstów (część wyszperana/stworzona przez serwis joemonster.org) z nadzieją, że to poprawi wam humor. No i patrzcie na to z właściwego punktu widzenia – w końcu do kolejnych wakacji coraz bliżej. :)

Z czego śmieją się Rosjanie

Agencja TASS donosi:

• Na salonie lotniczym Le Bourget szczególnym zainteresowaniem cieszył się największy samolot pasażerski świata, Airbus A380. Był stale oblegany przez brodatych cudzoziemców z fanatycznym błyskiem w oczach...

• Zakazano rosyjskim samolotom latania nad Europą z powodu przekroczenia dopuszczalnej granicy hałasu. Zarząd Aerofłotu wziął to pod uwagę i zakazał sprzedawania wódki na trasach europejskich.

• W imię poprawności politycznej w amerykańskich ogrodach zoologicznych zaprzestano oddzielnego trzymania czarnych i białych niedźwiedzi.

• Ostatni wynalazek rosyjskich naukowców to nowy rodzaj spadochronu, który automatycznie się otwiera po kontakcie z ziemią.

• Radzieccy uczeni skonstruowali sondę marsjańską, która będzie odbierać próbki gruntu amerykańskim sondom marsjańskim.

• Wczoraj w Tadżykistanie odkryto duży przerzut narkotyków. A tu wiosna, deszcze... jeszcze takie odkryte zamokną!

• Z tajnej strategii Busha:
– Jeśli cena ropy wzrośnie jeszcze o 10 USD, Rosjanie i Arabowie sami się pozabijają, dzieląc zyski.

• Na mocy porozumienia między armią amerykańską a irackimi partyzantami w szczególnie upalne dni działania bojowe będą prowadzone na terenie USA.

• Rozłam wśród świadków Jehowy! Obecnie powstały frakcje: świadków, prokuratorów, obrońców, biegłych, sędziów i protokolantów.

• Skoki do wody. Radziecki zawodnik skoczył z trampoliny, ładnie wszedł w wodę i nie zabryzgał nikogo. Rumuński zawodnik spryskał wszystkich, ale z trampoliny skoczyć się nie zdecydował.

* * *

– Kiedy Nowy Ruski może powiedzieć, że ma duże mieszkanie?
– Kiedy w rogu pokoju stoi nierzucające się w oczy akwarium, w którym pływa hipopotam.

* * *

Co to znaczy, kiedy idzie rozpromieniony Rosjanin, trzymający w ręce trzy butelki wódki?
...Że złapał przed chwilą złotą rybkę.

* * *

A propos. Złapał Nowy Ruski złotą rybkę. Czyli standard. Ona go pyta o trzy życzenia...
– Noo... to ja bym chciał mieć konto w Szwajcarii i na nim miliard dolarów...
– Zrobione...
– No, to ja bym chciał mieć stajnię najlepszych samochodów na świecie... no wiesz, ferrari itd. Tak z 300 sztuk...
– Zrobione... to drugie... a trzecie??
– No, to ja bym chciał, bym już nie musiał Waśce płacić za ochronę!
– ...Porąbało cię, Sasza? Sama mu płacę...

* * *

Po tym jak wprowadzono surowe kary za fałszywe alarmy bombowe, na posterunku milicji rozlega się dzwonek telefonu. Dyżurny odbiera, a nieznajomy głos oznajmia:
– Budynek Dumy NIE jest zaminowany i NIE wybuchnie za 14 godzin!

* * *

– Słyszałeś?! Putin może w każdej chwili podać się do dymisji!
– No, nie zalewaj! A skąd to wiesz?!
– O, tu masz konstytucję, a tu art. 37. „Prezydent może w każdej chwili złożyć dymisję z zajmowanego urzędu”.

* * *

Jesteście młodzi, wykształceni, obeznani z komputerami, gotowi do wyjazdów zagranicznych i chcecie zarabiać 3000 USD miesięcznie? To idźcie w cholerę, my szukamy ślusarza i hydraulika.

* * *

Nowemu Ruskiemu dzwoni komóra:
– Cześć, Wasia, jak interesy?
– Wiesz, nie mogę teraz rozmawiać, jestem na cmentarzu – mówi Wasia.
– Ty, k***wa, KTO CIĘ KROPNĄŁ?!

* * *

Głucha noc, parszywa dzielnica, rozlega się okrzyk:
– Ludzie! Pomocy! Ja chyba człowieka zabiłem! Tak, zabiłem, na śmierć!
I tak przez kilka minut, lecz nikt nie reaguje... Po tym czasie:
– Ludzie! Pomocy! Jeszcze jednego utłukłem!

* * *

– Panie Boże, no jakże tak? Całe 10 przykazań?! No, 5 – to bym zrozumiał...
– Mojżesz, ty się nie targuj!
– Panie Boże, a gdzie jest tu napisane, że nie mogę?

* * *

– Ale numer... Byłem tego lata na Hawajach. Poznałem superlaskę: wesoła, rękami wymachiwała, krzyczała... aż utonęła.

* * *

Milicjant z drogówki zatrzymał mercedesa z przyciemnionymi szybami:
– Sierżant Iwanow jeszcze nie jadł śniadania – rzucił aluzyjnie.
– A kiler Pietrienko już w pracy! – równie aluzyjne odpowiedział kierowca.

* * *

– Oj, chyba Iwanowi ciśnienie skoczyło...
– A skąd wiesz? Przecież nie jesteś lekarzem.
– A popatrz, jak się na nim komary rozrywają.

* * *

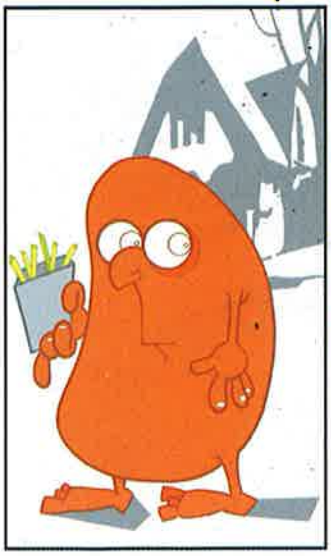
Zapytano Francuza, Niemca i Rosjanina, ile alkoholu wypiją pod dobrą zakąskę:
– Pół butelki wina – odpowiada Francuz.
– Butelkę sznapsa – odpowiada Niemiec.
– Trzy litry samogonu – odpowiada Rosjanin i dodaje:
– A co to takiego dobra zakąska?

* * *

– Jaki masz czas na setkę?
– Setkę czego?

* * *

Przesłuchanie na policji:



Krzyś, chociaż był ziemniakiem, lubił przerwać wieczorne granie i wyskoczyć po duże frytki.

autor: Błażej Wiśniewski

AUTENTYKI

Sposób na głośnego sąsiada!

Masz problemy z głośnym sąsiadem? Nie wiesz, jak sobie poradzić? My znaleźliśmy na to sposób! Na Allegro można kupić coś takiego:

„Masz sąsiada, który zakochał się w wiertarce?
A może jego pasją jest wbijanie gwoździ w niedzielę o siódmej rano?
Wydaje ci się, że nad twoim mieszkaniem jest zakład stolarski?
Monotonna muzyka zza ściany doprowadza cię do szału?

Zrewanżuj się – teraz to możliwe, wystarczy, że za kilkanaście złotych kupisz oryginalną płytę GŁOŚNY SĄSIAD. Zapewniam cię, że natychmiast poczujesz się lepiej. Na płycie tej znajdziesz ponad trzydzieści dźwięków, które pokażą twojemu sąsiadowi, co czułeś do tej pory. Zamieszczono tu między innymi następujące efekty dźwiękowe:

* skuwanie tynku
* różne rodzaje wiertarek
* płacz dziecka
* wbijanie gwoździa
* pukanie
* śmiech
* i wiele więcej...

Wyobraź sobie, ile możliwości da ci załączone oprogramowanie, które działa jak budzik – na przykład wychodzisz do pracy czy do szkoły i na godzinę 12.00 ustawiasz na cały regulator program „Kucie i wiercenie"...

* * *

– A co to znaczy, jeśli dziewczyna patrzy na ciebie namiętnie i oblizuje wargi?
– Które?
– To oznacza, że chce jej się pić.
– Ma opryszczkę po twoich całuskach.
– To znaczy, że masz włączoną „Polonię 1" i jest już po 23.00.
– Nie miała przy sobie serwetki i musi się oblizywać po posiłku.

– Przyznaj się pan! Gdzieś pan kupił ten dyplom uniwersytecki?
– Znalazłem na drodze.
– Ciekawostka! I akurat na pana nazwisko?!
– No... nie tak całkiem... dowód dokupiłem dopiero później...

★ ★ ★

Rozmawia dwóch Nowych Ruskich:
– Słyszałeś, że Sierioża miał wypadek? Wpadł po pijanemu na człowieka na koniu!
– I co z nim, biedaczysko?
– Miał szczęście. Mercedes co prawda do kasacji, ale on sam w szpitalu leży...
– A co z tym człowiekiem od konia?
– A co się z nim miało stać? Nic. Z brązu był...

★ ★ ★

Ścisnąwszy sobie palce kluczem 3/4 cala, hydraulik Iwanow chciał prostymi słowami opowiedzieć o okropnym bólu, który rozdzierał wszystkie komórki nerwowe jego puchnącej dłoni, i o tym, jak jego delikatna, subtelna, wrażliwa i czuła natura cierpi męki, ale zwyczajnie udało mu się jedynie powiedzieć: „O kuu***wa maaaaać!!!".

★ ★ ★

Generuje za dużo hałasu?

Zajmuje za dużo miejsca?

Drogi w utrzymaniu?

Nie wiesz, co z nim zrobić?

...Może już czas wysłać młodego do wojska?

Marek Lenc

Marek Lenc

Marek Lenc

IQ test

Poniżej znajdziecie cztery pytania i jedno pytanie bonusowe. Musicie udzielić na nie NATYCHMIASTOWEJ odpowiedzi. Odpowiadajcie bez dłuższego zastanawiania się, OK?

Pierwsze pytanie: bierzesz udział w wyścigu. Wyprzedzasz osobę biegnącą jako druga. Którą pozycję zajmujesz?

Jeśli odpowiedziałeś/-łaś/-eś, że jesteś pierwsza, totalnie się mylisz! Jeśli prześcigniesz „drugą" osobę, zajmiesz jej miejsce, a tym samym będziesz na drugim miejscu!

Spróbuj nie spieprzyć następnego pytania. Odpowiadając na drugie pytanie, nie trać aż tyle czasu, ile straciłeś przy odpowiedzi na pierwsze.

Jeśli prześcigniesz ostatnią osobę, które miejsce zajmiesz...?

Jeśli powiedziałeś, że jesteś przedostatni, ponownie się mylisz. Powiedz mi – jak można prześcignąć OSTATNIĄ osobę?

Nie jesteś zbyt dobry w te klocki! Chyba że twoja specjalność to bardzo skomplikowana matematyka! Uwaga: ***zadanie musi być wykonane jedynie w twojej głowie. NIE UŻYWAJ papieru ani ołówka, ani kalkulatora.*** Spróbuj.

Weź 1000 i dodaj do tej liczby 40. Teraz dodaj kolejny 1000. Dodaj 30. Teraz dodaj kolejne 1000. Następnie dodaj 20. Dodaj 1000. I jeszcze 10. Jaki jest wynik?

Czy otrzymany wynik to 5000? Poprawna odpowiedź to 4100. Nie wierzysz? Sprawdź z kalkulatorem!

Dzisiaj to definitywnie nie twój dzień. Może na kolejne pytanie odpowiesz prawidłowo?

Ojciec Mary ma pięć córek: 1. Nana, 2. Nene, 3. Nini, 4. Nono. Jak na imię ma piąta córka?

Nunu? NIE! Oczywiście, że nie. Ona ma na imię Mary. Przeczytaj pytanie ponownie !

OK, teraz runda bonusowa: **niema osoba chce kupić szczoteczkę do zębów. Poprzez naśladowanie czynności mycia zębów z sukcesem wyraziła, o co jej chodzi, sprzedawca zrozumiał, zakup dokonany. Kolejna sytuacja – niewidomy mężczyzna chce kupić parę okularów słonecznych, jak powinien przekazać, o co mu chodzi?**

Po prostu otworzy usta i zapyta... zaczekaj moment... nie pomyślałeś przecież, że zacznie robić palcami kółka wokół oczu???

NIE RÓBCIE TEGO W DOMU!

Swego czasu, gdy miałem 2 latka i mieszkałem w domku jednorodzinnym w Kołobrzegu, nadeszło niezwykle upalne lato. Ja, jako mały brzdąc ciekawy świata, postanowiłem wyjść na taras. Posiedziałem tam jakiś czas, a że gorąco – to i pić się chce... Podczas rekonesansu znalazłem butelkę po oranżadzie, w której był jakiś płyn, no, to chlup w ten głupi dziób... Okazało się, że nasz gospodarz wlał tam sobie cudem zdobyty rozpuszczalnik! Podobno przez cały dzień po moich beknięciach w całej chacie śmierdziało owym specyfikiem.

* * *

Mama kolegi Rafała miała na honorowym miejscu w dużym pokoju kilka lalek, pewnie z dzieciństwa. Pewnego dnia postanowiliśmy zmienić im nieco image. Rafał ściął im włosy, a ja świecowymi kredkami zrobiłam makijaż, poprawiając tu i ówdzie lakierem do paznokci. Następnego dnia lalek nie było, a Rafał był jakiś niewyraźny.

* * *

Miałem wtedy może 2, może 3 lata i byłem osobnikiem bardzo ciekawym świata. Pewnego pięknego dnia tata postanowił powiesić w łazience suszarkę na bieliznę. W tym celu skorzystał z pomocy narzędzia, które niezmiernie mnie fascynowało – WIERTARKI. Bardzo chciałem mu pomóc, jednak na moje usilne prośby, aby dał mi trochę powiercić, zupełnie nie reagował. Postanowiłem więc wziąć sprawy w swoje ręce, a ponieważ w domu nie było drugiej wiertarki, musiałem posłużyć się wyobraźnią. Z wieszaka w kuchni zdjąłem grzałkę do gotowania wody (jako substytut wiertarki), zaniosłem ją do salonu i włączyłem ją do kontaktu. Wszystko to odbyło się za plecami mamy, która była zajęta gotowaniem obiadu. Po kilku minutach zabawa „wiertarką" znudziła mi się więc zostawiłem ją na dywanie. Całe szczęście ze mama poczuła woń palącego się dywanu i w porę go ugasiła. Resztę zmilczę...

* * *

Kiedyś chciałam pomóc siostrze w przygotowaniu jakichś form przestrzennych czy jakiegoś tam innego dziadostwa i co mi przyszło za me dobre serce? Starsza siostrzyczka wkurzyła się, że jej nic nie wychodzi, wbiła mi cyrkiel w udo i przebiła mi jakąś tętnicę. Krew tryskała jak fontanna. Więcej już jej nie chciałam pomagać.

Różności

– Halo, halo... dawajcie tu szybko! Na ulicy bijatyka!
– Gościu, a czy ty wiesz, że do straży pożarnej dzwonisz?
– A do kogo mam dzwonić, jak się napierdzielają gliniarze z lekarzami?

Życie ludzkie jest jak bazar, jedni przychodzą tylko po to, aby kupić nowe dresy, inni, aby ubić interes z Rosjanami, jeszcze inni, aby wynieść jakiś towar. Lecz tylko prawdziwy dres potrafi dokonać tych wszystkich rzeczy razem.

Czy leci z nami pilot?

*Pracownik linii Southwest Airlines: „Może być 50 wyjść i sposobów na opuszczenie kochanka, ale są tylko 4 drogi wyjścia z tego samolotu".

* Pilot: „Temperatura w naszym porcie docelowym wynosi 10°C, mamy tam trochę poszarpanych chmur, ale może zdążą je pocerować do naszego przybycia. Dziękujemy i pamiętajcie, nikt nie kocha was i waszych pieniędzy tak jak Southwest Airlines".

* Pilot podczas mowy powitalnej do pasażerów: „Z przyjemnością informujemy, że wśród naszych pracowników są najlepsi stewardzi i stewardessy w branży... Niestety, nikt z nich dziś z nami nie leci!".

*Tampa Approach: Lot CAP XXX, samolot na twojej godzinie szóstej, odległość 1 mila, ta sama wysokość.
CAP XXX: Odebrałem, Tampa. Nie mamy lusterek wstecznych, więc nas informuj o jego położeniu.

*W czasie lotu liniami EasyJet w 1997 pilot wylądował w Luton w sposób, który da się jedynie określić jako bardzo twarde lądowanie. Było bardzo wcześnie rano i sporo pasażerów wokół mnie wyglądało na przerażonych z powodu nie tylko hałasu, ale też faktu, że część schowków nad fotelami otworzyła się, a sporo sztuk bagażu podręcznego wypadło na przejście. Samolot zwolnił, zjechał z pasa, skręcając na postój, kiedy przez interkom usłyszeliśmy następującą wiadomość: „Dzień dobry, Państwu, mówi kapitan Smith, witamy w Luton... jeżeli ktoś z Państwa spał... jestem pewien, że już się obudził!".

*Po wyjątkowo twardym lądowaniu w Jersey steward ogłosił przez interkom: „Prosimy wszystkich pasażerów o pozostanie w górnych lukach bagażowych, aż samolot się zatrzyma, a nakaz zapięcia pasów zostanie zgaszony".

*Dwa samoloty pasażerskie DH8, należące do jednej linii, znajdują się na ostatniej prostej na lotnisko Saskatoon.
Kontroler: CO1234, leć za DH8, na twojej godzinie 11.00, wysokość 3000 stóp.
CO1234: Potwierdzam, Saskatoon, mam DH8 w polu widzenia, (śmiech) za blisko na rakiety, przechodzę na działko pokładowe.
Kontroler (pełna powaga w głosie): Potwierdzam. Fire at will! Proszę tylko nie trafić w wieżę...

*Lecąc na północ przez dolinę San Fernando i trudząc się obserwacją natężonego ruchu w powietrzu, pewien pilot zauważył, że kontroler lotów też miał problem w ogarnięciu całości. Temu kontrolerowi „udało się" pomylić rejsowy odrzutowiec na podejściu do Burbank z awionetką, która przelatywała nad doliną. Przez jakieś półtorej minuty kontroler wydawał im instrukcje, które nie pokrywały się z ich zamierzeniami. W końcu pilot rejsowego odrzutowca zapytał, gdzie się ich wysyła. Po tym nastąpił szybki dialog dotyczący zamierzeń, zakończony okrzykiem kontrolera „ojej!" i półminutową tajemniczą ciszą w eterze. Następnie nowy głos na tej częstotliwości rzekł: „Uwaga, wszystkie statki powietrzne. Poprzedni kontroler nie stanowi już zagrożenia".

*Kontrola Zbliżania Waterloo (podając informacje dotyczące ustawienia samolotów w kolejce): Cherokee 123, mam dla ciebie cel, za którym się ustawisz – na twojej godzinie 2.00, odległość 3 mile, nieznana wysokość. Wygląda na bardzo wolny i na bardzo niskim pułapie.
Cherokee 123: Waterloo, nie macie żadnych danych dotyczących wysokości i prędkości?
Kontrola Zbliżania Waterloo: Nie, to tylko cel tymczasowy. Chwileczkę... odwołuję, to jest TIR na autostradzie obok!

*Zepsuła się nam radiostacja, bez której loty są niemożliwe. Zdesperowani, bo żądni latania, rozkręciliśmy pokrywę i ukazało się nam kłębowisko różnokolorowych kabelków. Zapadła pełna grozy cisza – bo nikt się na tym nie znał. Nagle cichy głos kolegi:
– Ja bym przeciął ten żółty...
Okazało się po chwili, że w radiu przepalił się bezpiecznik. Wtedy wszyscy pomyśleliśmy sobie – to koniec, nie ma radia, nie ma latania. Na to jeden z kolegów stwierdził, że ma przy sobie przypadkiem taki bezpiecznik!!! Instruktor:
– Zawsze mówiłem, że piloci to debile. Kto normalny nosi przy sobie bezpiecznik do radia!

Marek Lenc

GABINET DOKTORA ACTIONSTEINA: RADIOAKTYWNE WZDĘCIE

– Pani Lodziu, do diabła i wszystkich jego programistów! – doktor Cederik Actionstein był wyraźnie poirytowany – kto postawił w naszej poczekalni nadkola od trabanta?
– Eee, panie doktorze, to nie żadne nadkola, to ja obcinałam paznokcie – odparła jego gigantyczna recepcjonistka. W swoich pończochach z rybackiej sieci i skrzącym makijażu przypominała wąsatego niedźwiedzia z Las Vegas.
– Czym, sekatorem? – osłupiał doktor.
– Nie, mam tu pod stołem tarczówkę – wyjaśniła skromnie Lodzia i wyjęła obrotową piłę do cięcia metalu.
– Dobrze, już dobrze, kto nam jeszcze dzisiaj został?
– Jeden pan z Fallouta „the ciołsen łan" – sylabizowała, ciągnąc palcem po kartce. Jej delikatna skóra ścierna wydarła dziurę w trzech kolejnych stronach. Podniosła głowę znad kartki i uśmiechnęła się do doktora. Zawsze gdy to robiła, tracił kępę włosów i siwiały mu baki. Dzwonek u wejścia zagrał melodię serii ciągłej z AK-47.
– O, to musi być właśnie on!

Był to mężczyzna lat około trzydziestu, ubrany w niebiesko-żółty strój z numerem trzynastym na klatce piersiowej. Przez plecy miał przewieszony karabin automatyczny M-16, u pasa wisiała manierka z wodą, pistolet i dwa granaty na sznurku od snopowiązałek. Gdy delikwent podniósł rękę, by przywitać się z doktorem, jeden z nich upadł na ziemię. Dla bezpieczeństwa zawinięty był jednak w gazetę, co pozwoliło uniknąć eksplozji, ale spłoszyło panią Lodzię. Odważne dziewczę powstrzymało panikę i pisnęło tylko nieznacznie, to jednak wystarczyło, by ze ścian opadły tynki, a budynek opuściły w popłochu wszystkie organiczne stworzenia.

Doktor spojrzał karcąco na asystentkę, podniósł granat i wręczając go Wybranemu, powiedział:
– Proszę wybaczyć pani Lodzi, wychłoszczę ją później. Zapraszam do gabinetu – wskazał ręką sławny wśród postaci z gier hol.

Gdy usiedli, doktor na fotelu, a Wybraniec na kozetce, lekarz zapytał:
– W czym mogę panu pomóc?
– Doktorze, gniją mi jabłka w sadzie.
– Co takiego? – zdziwił się doktor. – Przepraszam, ale nie rozumiem.
– Tak się tylko zgrywam – zaśmiał się Wybraniec. – Pan wybaczy, ale ironię mam w kontrakcie – ściągnął karabin i położył go obok kozetki, na której wyciągnął się wygodnie.
– I żaden tam Wybraniec, proszę mi mówić Ziemowit Kalifornijski „Kolekcjoner ości".
– A cóż to za imię? – nie wychodził ze zdumienia lekarz.
– Wie pan, gracze... – westchnął ciężko Ziemowit – mój należał do tych dowcipnych, jakby pan zobaczył moją kartę postaci, dopiero by panu oczko zbielało. Ale przejdźmy do sedna, bo wierzę, że możemy rozmawiać szczerze?
– Jak na spowiedzi.
– Dobrze, powiem więc wprost. Mam problem z napromieniowaniem!
– Domyśliłem się, że w pana... w twoim uniwersum, Ziemowicie, łatwo o przedawkowanie niebezpiecznych promieni.
– Tak, owszem, tylko w moim przypadku sprawa jest odrobinę delikatniejsza – wyciągnął z plecaka sterany licznik Geigera i wręczył go lekarzowi. – Pan mnie zbada.

Marek Lenc

Lekarz włączył urządzenie i przykładał w różne miejsca ciała Wybrańca, ale odczyty pozostawały w normie.
– Wszystko z tobą, bracie, w porządku.
– Niezupełnie, proszę przyłożyć licznik w pobliże odbytu – powiedziawszy to, Ziemowit klęknął na kozetce i wypiął pośladki. – Mam nadzieję, że słowo „odbyt" nie uraża pana, doktorze?
– A gdzieżby, to właśnie z niego się doktoryzowałem – kurtuazyjnie łgał lekarz.
– Cieszę się, proszę więc o przyłożenie licznika do odbytu.

Lekarz wykonał polecenie i obydwaj czekali chwilę w tej jakże kłopotliwej pozie. Wybraniec koncentrował się wyraźnie, ponieważ spuchł i poczerwieniał. Wtem jego wysiłki zostały nagrodzone i uwolnił gazy prosto w czujniki licznika. Te oszalały. Wedle dokonanego przez Actionsteina pomiaru, wiatry Ziemowita mogły swobodnie konkurować z radioaktywną szkodliwością turnusu wypoczynkowego w Czernobylu.
– Niech mnie gęś trojańska kopnie. Promieniujesz z tyłka! Jak na to wpadłeś?
– To dość wstydliwa historia, ale skoro padło słowo „odbyt", nie ma już między nami tajemnic. Otóż, miałem randkę. Tuż po kolacji, a przed kinem puściłem cichego bąka. Nim rozstaliśmy się przy drzwiach jej domu w Junktown, była już kompletnie łysa i gorączkowała.
– Cholera!
– To nic – żalił się Ziemowit – najgorszy jest ten pieprzony Greenpeace, łażą za mną wszędzie. Pan wyjrzy przez okno!

Lekarz otworzył okiennice i zobaczył pod drzwiami swego domu pikietującą grupę zielonych. Część z nich była w stanie nietrzeźwym i nosiła chwiejnie transparenty Samoobrony, pozostali jednak skandowali coś o konieczności radioaktywnej utylizacji odchodów jego pacjenta.
– Trzeba niezwłocznie temu zaradzić – energicznie poderwał się z fotela doktor Actionstein – wesprzyj się, mój drogi, o ten oto mebel, ściągnij portki i wypnij się dziarsko.
– Doktorze, ale co pan zamierza? – spanikował nieco „Kolekcjoner ości".
– Badanie doodbytnicze.
– W ołowianej rękawicy?! – darł się Wybraniec, ujrzawszy, co wkłada na rękę lekarz.
– A jakże by inaczej? – zdziwił się szalony naukowiec. – przecież to jak podróż do wnętrza reaktora.
Ale panie doktoooo... OOOoOOooOO!!!!

Lekarz wcisnął opancerzoną rękawicę i zajadle sondował podejrzane miejsce. Pocił się i wyciągał przy tym język jak pierwszoklasista malujący swoje pierwsze graffiti. Wybraniec przechodził w coraz to różniejsze rejestry krzyku. Cały pokój wirował, na dole śpiewali pikietujący. Ze współczucia eksplodowały dwa granaty. Gdy opadł kurz i radioaktywny pył, na środku pokoju stali obaj aktorzy tego drastycznego spektaklu. Wybraniec wciągał nerwowo spodnie, a doktor Actionstein przyglądał się trzymanemu w ołowianej rękawicy przedmiotowi. Był to wskazujący palec Ghula. Lekarz spojrzał wymownie na Wybrańca. Ten zaczerwienił się i dopiął wciągnięte już portki.
– Pan zrozumie, panie doktorze, sam sobie upodobań nie wybierałem... ten dowcipniś, gracz, mnie tak urządził – próbował się tłumaczyć.
– Rozumiem, proszę się nie martwić, w końcu jestem lekarzem i nic, co ludzkie... nie jest mi obce.
– To znaczy, że pan też... pan też? – porozumiewawczo mrugał okiem Ziemowit.

Marek Lenc

- A gdzie, broń Boże! Od Ghuli wolę już anorektyczne królowe paryskich parkietów... jak jednak powiedziałem, rozumiem. Zresztą wielu moich pacjentów ma niecodzienne przyzwyczajenia erotyczne, o tym się jednak nie mówi. Producenci niechętnie umieszczają tego typu informacje na pudełkach gier.

Lekarz wyciągnął w kierunku Ziemowita ołowianą rękawicę z wydobytym fantem – oddać czy zutylizować?

– Oddać, oddać – Wybraniec łapczywie chwycił palec i z wielkim sentymentem wsunął go za pazuchę, tuż przy sercu. – Panie doktorze, ale jak to jest, że promieniowanie nie działa na pana. Ja uodporniłem się w czasie wędrówek i erotycznych przygód, a pan?

- Oj, to jeszcze pozostałość z czasów studenckich – machnął ręką lekarz. – Zrobiliśmy wydziałową imprezę na terenie szkoły. Piliśmy spirytus przemysłowy, a gdy skończyły nam się ogórki, zagryzaliśmy radem. Stare dzieje... Po tej libacji akademik świecił jak marker, a mnie już promieniowanie nie straszne.

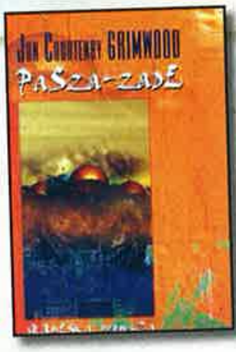
Wybraniec kiwał głową z uznaniem i wiercił się, jakby nie wszystko jeszcze sobie wyjaśnili.
– Panie doktorze, gnębi mnie jeszcze jeden problem.
– Co takiego, słucham cię, młodzieńcze – doktor był opiekuńczy jak zwykle.
– Coś mi wyrasta na plecach! – Ziemowit wstał i podciągnął koszulkę. Niedaleko miejsca, w którym plecy „pękają" na dwoje i które przed chwilą gruntownie zbadano, wystawał mały dzyndzelek.
– To nic wielkiego, tylko regulaminowy przełącznik trybów czasu rozgrywki. Zdaje się, że to pod „Tacticsa" ten switch ci kwitnie. W każdym razie nic groźnego – uspokajał lekarz. – Gdyby jednak zaciął się na pozycji turowej, chrząknij dwa razy i podrap się w piętę. Profilaktycznie żuj też miętę.
– Dziękuję, doktorze, za wszystko – Wybraniec ściskał dłoń wybawcy.
– Nie ma za co, drogi młodzieńcze – uśmiechał się przyjaźnie, acz nieco szalenie, doktor Cederik Actionstein. – I schowaj, proszę, te kapsle, nie chcę pieniędzy! Przyrzeknij mi jedynie, że opowiesz na gościńcach swoich przygód, jak to szlachetny doktor trzyma pieczę na screnshotach waszej mrocznej podświadomości, usuwa radioaktywne wzdęcia i plewi chore fragmenty „źródła". Doktor Cederik Actionstein i jego asystentka Lodzia, kobieta o wyporności torpedowego kutra!!!

Ziemowit Barbarzyńca wrócił do swej bohaterskiej codzienności.

[MościTyp]

Czasem, zamiast grać, warto sięgnąć po książkę. Oto kilka naszych propozycji lektur godnych uwagi.

Pasza-zade



Jon Courtenay Grimwood, pisarz utożsamiany z nurtem cyberpunku (znany w Polsce m.in. z powieści Neo-Addix) jest autorem interesującej trylogii, której pierwszy tom ukazał się nakładem wydawnictwa Solaris.

„Pasza-zade" to wyjątkowo udane połączenie chandlerowskiego kryminału z nowoczesną fantastyką. Grimwood konstruuje misterną intrygę opleciona wokół tajemniczego, głównego bohatera – Aszraf-beja. Razem z nim lądujemy na lotnisku w Al-Iskandarija w Afryce Północnej i zderzamy się z silną, przeżywająca rozkwit kulturą arabską. Drobny handlarz narkotyków z Seattle czy może zabójczo groźny agent służb specjalnych? Aszraf-bej lub Zaa-Zee ma w głowie „lisa" – implant, który sprawia, że dysponuje pewnymi specjalnymi umiejętnościami...

Akcja książki biegnie dwutorowo. Introspekcje, w których poznajemy kolejne fragmenty przeszłości bohatera, łączą się z akcją umiejscowioną w świecie, który jest alternatywą naszej rzeczywistości. **Świat w „arabesce pierwszej" został ukształtowany poprzez fakt, że Prusy, Austro-Węgry i Imperium Osmańskie wygrały pierwszą wojnę światową.** Różnic jest znacznie więcej, ale Grimwood potrafi przekonać odbiorcę – sprawić, że wykreowany przez niego świat staje się, jeśli nie rzeczywisty, to na pewno prawdopodobny. Niespodziewanie udało mu się również połączyć orientalny rys i elementy starej, arabskiej kultury z wizją świata supertechnologii rodem z cyberpunku Gibsona. Świetnie zarysowane postacie drugoplanowe, niesztampowa zagadka kryminalna, oryginalna wizja dominującego w świecie Islamu i subtelny labirynt myśli Aszraf-beja. Książka ma wam o wiele więcej do powiedzenia. Myślę, że warto do niej zajrzeć.

TYTUŁ: PASZA-ZADE ARABESKA PIERWSZA
AUTOR: GRIMWOOD JON COURTENAY
WYDAWCA: SOLARIS
ROK WYDANIA: 2004
STRON: 340
CENA RYNKOWA: 33,90 ZŁ

Andrzej Sitek

Video z Jezusem

Podobno czasem zdarza się, że podczas wykopalisk badacze trafiają na współczesne monety zmieszane ze starymi dukatami lub plastykowe spinki wśród znalezisk z epoki średniowiecza... I jak głosi plotka, naukowcy wówczas cichutko chowają ową nieprawdopodobną zdobycz do kieszeni udając, że nic się nie stało.

A gdyby w grobowcu sprzed dwóch tysiącleci znaleziono instrukcję obsługi nowoczesnej kamery wideo? I gdyby grób znajdował się w pobliżu Jerozolimy? I gdyby na dodatek datowanie metodą węgla C14 potwierdziło, że wyprodukowany współcześnie papier liczy sobie dwa tysiące lat, a opisana kamera pojawi się w sprzedaży dopiero w niedalekiej przyszłości? I co ciekawsze, szkielet w odkrytym grobowcu nosiłby ślady stosowania kuracji znanych tylko medycynie XX i XXI wieku?

To nie *spoiler*, a zaledwie początek powieści Andreasa Eschbacha pt. „Video z Jezusem". Sensacyjna fantastyka lub fantastyczna sensacja – tak można określić powieść Eschbacha. Kryminalna intryga i śledztwo, związane z wątkiem fantastycznym, wiodą ze współczesnej Jerozolimy do ukrytych pod miastem śladów biblijnej przeszłości, a konsekwencje postępowania bohaterów zataczają szerokie kręgi, sięgając do Watykanu i USA. Fabuła toczy się szybko, jak w dobrej grze – sieć intryg, szybkich ucieczek i pułapek. Jeżeli jednak komuś się wydaje, że zakończenie jest oczywiste i jasne – myli się, nie napotka bowiem napisu: *„Congratulations! Mission complete"*. Książka do samego końca trzyma w napięciu i nic nie jest przesądzone – nie wiadomo, kto wygra wyścig i w jaki sposób zakończą się niesamowite poszukiwania.

Andreas Eschbach jest autorem obdarzonym nie tylko ogromną wyobraźnią, lecz także potrafiącym świetnie opowiadać, nie zanudzając czytelnika ani przez moment. Znakomicie odmalowane postacie, różniące się motywami postępowania i sposobem myślenia, pozwalają poznać bieg wydarzeń z wielu różnych perspektyw. Fabuła toczy się dynamicznie w plenerach pustyni Negev i Jeruzalem, gdzie teraźniejszość splata się z przeszłością pod Ścianą Płaczu i w podziemnych korytarzach. Otoczenie nie sprzyja poszukiwaczom zaginionej kasety, wszyscy muszą radzić sobie z niełatwą rzeczywistością Miasta Pokoju – z napięciem i wrogością, jakie rodzi konflikt palestyńsko-izraelski, który utrudnia każde przedsięwzięcie.

Autor skupia się na dniu dzisiejszym, zaledwie zarysowując chronologiczną przepaść dzielącą czasy biblijne od obecnych i pozostawiając lekki niedosyt, poczucie, że można tę opowieść wzbogacić o wątki sięgające do fascynującej przeszłości z okresu wypraw krzyżowych. Ale mimo wszystko książka wciąga od pierwszych stron i nie można się oderwać aż do zaskakującego finału. Wkrótce na podstawie „Video z Jezusem" powstanie film, jednak już teraz warto przeczytać powieść – ponieważ to naprawdę filmowa lektura, a przy tym fantastyczna rozrywka.

M.A.D.

TYTUŁ: VIDEO Z JEZUSEM
AUTOR: ANDREAS ESCHBACH
WYDAWCA: SOLARIS 2004
STR. 600
CENA: 34,87 ZŁ,

Wgrzesznicy

Obok Bruce Sterlinga i Williama Gibsona, Pat Cadigan uznawana jest za jedną z największych sław cyberpunku. Warto wspomnieć, że aż dwukrotnie została uhonorowana prestiżową Arthur C. Clarke Award, w tym właśnie za powieść z 1991 roku pt. „Synners". Polski tytuł tej książki brzmi „Wgrzesznicy" – pojawiła się właśnie w naszych księgarniach.

We „Wgrzesznikach" trafiamy do świata supernowoczesnych technologii, potężnych, bezwzględnych korporacji i hakerskiego podziemia. W tej stechnologizowanej strukturze, w której byt w Sieci często jest realniejszy niż egzystencja w świecie materialnym, powstaje nowa jakość. Implant, który umożliwia zapisanie wizji artysty prosto z jego mózgu. Eksperyment wyrywa się spod kontroli, a oplatająca wszystkich i wszystko cybersieć zostaje zainfekowana śmiertelnie groźnym wirusem.

Powieść Cadigan przypomina nieco „Graf Zero" Gibsona, ale w przeciwieństwie do Gibsona Cadigan podejmuje tytaniczne wyzwanie. Nie ogranicza się do ukazania skomplikowanego świata przyszłości, w którym technika dominuje w każdej sferze życia. Stara się jeszcze przemawiać do nas językami hardkorowych wiwisekcjonerów, hakerów, cyklofreników i innych postaci, wbijając ich dialogi w hipnotyczno-psychodeliczno-wirtualną otoczkę, na którą składają się dziesiątki linii opisów najróżniejszego sprzętu i peryferii software'owo-hardkorowych. Nie jest to łatwe w odbiorze. Opisy, niektóre szczegółowe jak w „American Psycho", wymieszano z dialogami przesyconymi wulgaryzmami i komputerowym językiem zmodyfikowanym w specyficzną nowomowę. Czytelnik potrzebuje całej swojej uwagi, aby w tym galimatiasie haseł, wymyślanych na potrzebę chwili słów, znaleźć sens.

Powieść Cadigan mówi o zatraceniu świadomości przez człowieka, o zagubieniu w komputerowym wszechświecie. Czytelnik rzeczywiście się gubi, ja niestety nie odnalazłem się aż do samego końca książki. Mam nadzieję, że wam pójdzie lepiej.

TYTUŁ: WGRZESZNICY
AUTOR: PAT CADIGAN
WYDAWCA: SOLARIS
ROK WYDANIA: 2004
STRON: 480
CENA RYNKOWA: 39,90 ZŁ

Andrzej Sitek

mobila www.mobila.pl CENTRUM MOBILNEJ ROZRYWKI

Dzwonki mono i polifoniczne

dzwonki monofoniczne sms na numer **7265** cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto
dzwonki polifoniczne sms na numer **7465** cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto

MONO/POLI: WYBRANE MODELE NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS. POLI: WYBRANE MODELE SAMSUNG, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG

top10 SUPER HITY NA TWOJĄ KOMÓRKĘ!

7265 Mono	7465 Poli	
AA22.036769	AA22.036771	Bartek Wrona, Jedna na milion
AA22.040375	AA22.040395	Akon, Lonely
AA22.039799	AA22.039803	Mezo & Tabb, Ważne
AA22.040102	AA22.040108	Mleko, Kto dogoni psa
AA22.032390	AA22.034484	Mandaryna, Here I go again
AA22.033172	AA22.031725	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.037937	AA22.037983	Rimini Project, A Day In The Sun
AA22.040782	AA22.040785	In-Grid, Mama Mia
AA22.040099	AA22.040105	Monika Brodka, Miałeś być
AA22.036920	AA22.036930	Kombi, Pokolenie

Mono Poli ☆ superhit ♡ dla zakochanych

letnieHity

Mono	Poli	
AA22.041615	AA22.041627	Infernal, Keen On Disco
AA22.041251	AA22.041255	Amel Bent, Ma Philosophie
AA22.041169	AA22.041189	Goya, Mój
AA22.041426	AA22.041431	Lerek feat. Nowator, Moja panienka ☆
AA22.040620	AA22.040629	Arsenium, Love Me...
AA22.040368	AA22.040388	Blog27, Uh la la la
AA22.041011	AA22.041014	Joanna Zimmer, I believe

Verba — Summer patrol — Hit
AA22.041499 AA22.041523

Mono	Poli	
AA22.038027	AA22.038031	Bomfunk MC's, Hypnotic
AA22.041163	AA22.041186	Coldplay, Speed of Sound
AA22.040369	AA22.040389	Danzel, Put Your Hands Up In The Air
AA22.039354	AA22.039360	Gorillaz, Feel Good Inc
AA22.040782	AA22.040785	In-Grid, Mama Mia
AA22.040405	AA22.040400	Kasia Kowalska, Domek z Kart
AA22.040591	AA22.040397	Ann Winsborn, Tonight
AA22.041507	AA22.041513	Fatboy Slim, Don't let the manget you down
AA22.041500	AA22.041521	Blue Lagoon, Heartbreaker ☆
AA22.041501	AA22.041520	Buttons, Ilarie

Mad Frog — Axel F — Hit
AA22.041505 AA22.041516

Mono	Poli	
AA22.036638	AA22.036640	Nitty, Nasty Girl
AA22.040371	AA22.040392	Papa A.P., Gasolina ☆
AA22.039424	AA22.039466	Sarah Connor, From Zero To Hero
AA22.038028	AA22.038032	Stachursky, Taki raj
AA22.040421	AA22.040445	Uniting Nations, You & Me

mobilaPoleca

Mono	Poli	
AA22.039831	AA22.039851	Vanguarde Shana, Mamma Mia
AA22.039915	AA22.039923	Vinylshakerz, One night in Bangkok
AA22.041132	AA22.041140	2 4 Love, Ti amo ♡
AA22.038618	AA22.038626	Global DeeJays, What A Feeling
AA22.039798	AA22.039801	Black Eyed Peas, Don't Phunk With My Heart
AA22.036077	AA22.036089	Chemical Brothers, Galvanize
AA22.041261	AA22.041274	Ewelina Flinta, Nieskończona historia
AA22.036437	AA22.036441	Global Deejays, The Sound Of San Francisco

EMI — Nie walcz — Hit
AA22.041506 AA22.041515

Mono	Poli	
AA22.031962	AA22.031963	Craig David, Walking away
AA22.041428	AA22.041433	Mleko, Martwa cisza
AA22.033957	AA22.033967	Scooter, Shake that
AA22.039950	AA22.039963	Da Luxe, Groove Me
AA22.041267	AA22.041268	Virgin, Znak pokoju ☆
AA22.039983	AA22.039984	Szymon Wydra, Życie jak poemat
AA22.041429	AA22.041434	Queens, Everybody Loves The Sunshine ☆
AA22.040490	AA22.040535	Verba, Twoja seksualność
AA22.039914	AA22.039922	Doniu, Halo Kochanie
AA22.039827	AA22.039847	Lerek, Bo bez ciebie
AA22.041509	AA22.041512	Magda Femme, Miłość tu jest ☆
AA22.041479	AA22.041481	Groove Coverage, Holy Virgin
AA22.040487	AA22.040532	Rzepczyno, Tylko jeden dom
AA22.041561	AA22.041566	Temat z filmu Madagaskar, Wyginam smiało ciało ☆
AA22.041522	AA22.041525	Vanilla Ninja, Cool Vibes
AA22.041725	AA22.041728	The Rasmus, No fear
AA22.041724	AA22.041727	Black Eyed Peas, Don't lie

Mandaryna Ev'ry Night
MONO POLI
AA22.040777 AA22.040788

Hit promocja Hit do wygrania: iPody, dzwonki, Hawaje www.mobila.pl

Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

* **Dzwonek monofoniczny i logo** - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7265 (koszt 2 zł netto / 2,44 zł brutto), a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub logo np. AA22.012345. Jeśli zamawiasz obiekt na inny telefon niż Nokia, określ jego typ w zamówieniu (Motorola - M, Alcatel - A, SonyEricsson i Ericsson - E, Siemens - S) np. AA22.S031234 – jeśli zamawiany obiekt jest dla aparatu Siemens). **Dzwonek polifoniczny i tapeta** - zamówienie powinno być wysyłane pod numer 7465 (koszt 4 zł netto / 4,88 zł brutto) a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub tapety np. AA22.012345. **Niespodzianka dla znajomego** - Jeśli chcesz wysłać Logo, Dzwonek, Tapetę komuś bliskiemu, to po kodzie obiektu wpisz numer telefonu znajomego np. AA22.030462.501123123.

Uwaga: Jeśli będziesz przesyłać obiekt dzwonek monofoniczny na inny model telefonu niż Nokia, określ model telefonu znajomego: Siemens - S, Motorola - M, Sony Ericsson i Ericsson - E, Alcatel - A np. dla telefonu ALCATEL - AA22.A032459.501123123.

Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety, lub gry Java sprawdzić, czy masz skonfigurowane połączenie WAP (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz wystarczającą kwotę na koncie. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl

koloroweTapety

sms na numer **7465** cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

AA22.035021, AA22.035024, ☆ TOP TAPETA! AA22.041662, AA22.041399, AA22.040908, AA22.036411, AA22.040988, AA22.040966, AA22.038449, ☆ TOP TAPETA! AA22.041653, AA22.038468, AA22.038748

AA22.034423, AA22.040973, AA22.035034, AA22.035051, ☆ TOP TAPETA! AA22.041666, AA22.038568, AA22.038742, AA22.038433

AA22.040911, AA22.040701, AA22.040910, AA22.038751, AA22.041282, AA22.035062, AA22.035063

gryJava

sms na numer **7965** cena 9 zł netto / 10,98 zł brutto

Giana Sisters AA22.041529
N3,N4,N6,N6600,SCX,SX1,SE6,SEK,MV,M2
Giana Sisters! Ta popularna gra znana jeszcze z czasów komputerów "Amiga". Wiele niebezpieczeństw ukrytych skarbów i wiele niespodzianek czeka na Ciebie. Musisz pokonać wiele różnych potworów aby przejść na kolejne poziomy aby wyjść ze świata marzeń.

Katoo AA22.040744
N3;N4;N6;NN,SCX,S55,SM1,M7
Wstąp do mistycznego świata Xorloc gdzie złe stwory porwały księżniczkę. Zejdź zdradliwymi schodami do lochów i znajdź porwaną księżniczkę. UWAŻAJ!! Diabeł ma wielu sprzymierzeńców. Bądź ostrożny, łap swój miecz i zbroje i wysyłaj potwory które stanęły ci na drodze, tam z skąd przybyły.

Jolly Mah AA22.041585
N4,N6,N6600,NN,SX1,SCX,MV,M2,SEK
Jolly jest małą ciekawską świata owieczką. Jak każde zwierzątko lubi przygody i harce. Niestety podczas jednej ze swoich wycieczek Jolly zabłądziła. Biedna owieczka, co ona pocznie sama pełnym niebezpieczeństw świecie. Pomóż Jolly odnaleźć drogę do domu przed zachodem słońca! Czy może liczyć na twą pomoc?

Rogue Lords AA22.041149
N3,N4,N5,N6,N6600,SCX,SEK
Trójwymiarowa gra akcji z cyklu ROGUE LORDS. Wciel się w mroczną postać średniowiecznego kata. Walcz używając broni białej: miecze, topory lub strzeleckiej: kusza. Przebrnij przez 10 rozległych poziomów wypełnionych po brzegi krwiożerczymi potworami i zdobądź łzy Upadłego Anioła.

Rajd Polski 2005 AA22.040748
N3,N4,N6,S55,S5,SCX,MV,M2,SE6,SEK
Wsiadaj za kółko i zostań królem szutru! Rewelacyjna gra grywalnością dorównująca kultowemu "Colin Mc Rae 04"! Wreszcie możesz poczuć się jak Hołek, Kuzaj i spółka! Wybierasz tylko auto i już ślizgasz się po zakrętach walcząc o tytuł rajdowego mistrza Polski!

Delta Bomber AA22.040740
N3,N4,N6,NN,S55,S5,SCX,SM,SM1,MV,M2,SE6,SEK
Przygotuj się na następną generację odrzutowych myśliwców: Delta Bomber! Masz zaszczyt dowodzić tą latającą fortecą i walczyć przeciwko wrogim jednostkom które chcą opanować świat. Więc zapnij pasy i odpalaj maszynę.

Jungle Commando AA22.040743
N3,N4,N6,NN,S55,S5,SCX,SM,SM1,M2,SEK,SE6
POTRZEBUJEMY CIĘ i niewielu jest wyszkolonych do takiej misji niewielu też przetrwa taką misję!!! Jesteś członkiem elitarnej jednostki antyterrorystycznej która walczy przeciwko terrorystom którzy sieją strach w ludzkich sercach. W tym momencie wyskakujesz z śmigłowca prosto do gęstej dżungli gdzie śmierć czai się za każdą rośliną.

Vortex Racer AA22.041590
N3,N4,N6,N6600,NN,SCX,MV,SE6,SEK
Doktor Greek zebrał najlepszych pilotów Galaktyki, aby wybrać tego, który jako pierwszy wykorzysta jego najnowszy wynalazek: statek kosmiczny przystosowany do odbycia podróży w układzie Vortex. Czy będziesz dostatecznie silny, aby odnieść zwycięstwo w wyścigu i stać się tym samym „pionierem Vortex"?

gryJava

sms na numer **7570** cena 5 zł netto / 6,10 zł brutto

Gra	Kod	Telefony
SpeedwaY HIT	AA22.040739	N3;N4;N6;S55;SCX;MV;M2
HugoFernando (PROMOCJA)	AA22.040755	N3;N4;N6,SCX,MV
Jungle Story	AA22.040761	N3,N4,N6,MV
Eon the Dragon 2	AA22.041584	N3,N4,N6,N6600,NN,SX1,S55,S5,SCX,SX,SM,SM1,MV,M2,M7,SE6
Adrenalin	AA22.040759	N3,N4,N6,N6600,NN,S55,S5,SCX,SM,MV
Shizuka	AA22.040746	N3;N4;N6;S55;M7;MV
Future Taxi	AA22.039511	N3,N4,N6,SM,SM1,SE6,MV
Party	AA22.036570	N3,N4,N6,SM,MV
Mobile Aquarium	AA22.040762	N4,N6,MV
Rabbitator	AA22.035335	N3;N4,N6,SE,SM1
Ucieczka	AA22.041537	N3,N4,N6,S55,SE6,SM
Romek i Julka	AA22.036225	N3,N4,N6,SM,SX

Nokia - **N3**: 3510i,8910i **N4**: 3100,3200,3300,6100,6230,6610,6800,7210,7250,7600 **N6**: 3650,7650 **N6600**: 6600 **NN**: NGage
Siemens - **SX1**: SX1 **S55**: S55 **S5**: M55,SL55,MC60 **SCX**: CX65
Samsung - **SX**: X600 **SM**: E700 **SM1**: C100
Motorola - **MV**: V300,V500,V600 **M2:** V220 **M7**: T720,T720i,T722i
Sony-Ericsson - **SE6**: T610, T630 **SEK**: K500

Logosy

sms na numer **7265** cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

AA22.013529	AA22.013557	AA22.032448	AA22.032460	AA22.008134	AA22.027390
AA22.023778	AA22.013679	AA22.036505	AA22.013975	AA22.036151	AA22.038962
AA22.032075	AA22.022721	AA22.011176	AA22.030022	AA22.036335	AA22.032451
AA22.013651	AA22.027894	AA22.022740	AA22.027507	AA22.027259	AA22.013551
AA22.030005	AA22.030026	AA22.022620	AA22.036150	AA22.027470	AA22.013422
AA22.004562	AA22.036145	AA22.013524	AA22.036499	AA22.038961	AA22.013627

SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | HASŁO – RZECZ ŚWIĘTA!

B14CK ZONE

Witajcie, fani czarnej strefy (eee... ciemniacy?). :P Czy po lekturze pierwszego numeru udało się wam zalogować na konto pocztowe kumpla, a następnie skasować mu wszystkie e-maile? Mam nadzieję, że... NIE! Inaczej musiałbym bowiem poważnie rozważyć zasadność publikacji podobnych artykułów.

Podejrzewam, że przynajmniej część z was podejmowała podobne próby, ale na przeszkodzie stanęło im najprostsze, bardzo ułomne, a mimo to dalej najpopularniejsze zabezpieczenie stosowane w Internecie – hasło.

Obejść czy taranować?!

Na poradzenie sobie z tą zaporą sposobów jest kilka. Są jednak dwa podstawowe trendy. **Zabezpieczenie to można albo obejść, albo złamać.** My porozmawiamy dziś na temat tego drugiego sposobu. Niestety już na wstępie muszę was rozczarować. **Nie będę uczył was łamać hasła, ale tworzyć takie, które są trudne do złamania** (często określa się je mianem „mocnych haseł"). Dlaczego tylko trudne do złamania, a nie całkowicie na złamanie odporne? Prawda jest gorzka – nie ma hasła wielokrotnego użycia, którego nie da się złamać. Są tylko hasła, których nie da się odgadnąć w krótkim czasie z przyzwoitym prawdopodobieństwem. Z drugiej jednak strony, aby uczynić swoje hasło odporniejszym na konkretne metody „hakierskie", trzeba choć z grubsza poznać zasady ich działania. A więc poznajmy je!

Hasło: kasia

Może wyda się wam to dość śmieszne, ale są na tym świecie homo sapiens, którzy dalej uważają, że hasło typu *'imię dziewczyny'* to dobre hasło. Co więcej, znane są przypadki, kiedy haseł tego typu używają ludzie niegłupi, jak chociażby Gabe Newell, który dostęp do swojego konta na jednym z forów dyskusyjnych postanowił zabezpieczyć jakże oryginalnym hasłem – trzymajcie się! – „*gaben*". Skutkiem takiego lekceważącego podejścia do sprawy było wielkie zamieszanie powstałe na skutek postów wysyłanych przez osobę, która uzyskała dostęp do konta Gabe'a. Wniosek? **Przenigdy nie należy używać hasła, którego ktoś może się domyślić.** Przykłady? Numer telefonu, data urodzenia, o imieniu dziewczyny już wspominałem. Ten ostatni przypadek jest zresztą wyjątkowo debilny ze względu na właściwie żadną odporność na słownikową metodę łamania haseł, ale o tym za chwilę.

Hasło: mnbvcxza

Patrząc na powyższe hasło wydaje się, że jest ono dość skomplikowane i trudne do odgadnięcia, ale **spójrzcie na układ tych literek na klawiaturze...** :> Dobierając hasło trzeba pamiętać, że będzie się nam zdarzać wpisywać je także w czyjejś obecności, a zasłonięcie klawiatury nie zawsze jest możliwe. Dlatego też – owszem – **powinniśmy stosować hasła, które możemy szybko wpisać na klawiaturze, ale nie takie, które można łatwo przy wpisywaniu zobaczyć!** Należy więc unikać haseł zawierających kolejno ułożone na klawiaturze znaki, a nawet więcej – starać się tak konstruować hasła, aby znaki wchodzące w jego skład były jak najbardziej porozrzucane. Z przykrością muszę stwierdzić, że przykład „mnbvcxza" nie został przeze mnie wyssany z palca. Takie oto mocne niczym gałązka trzciny hasło otrzymałem swego czasu od jednego z administratorów, pogratulować.

> **Nie ma takiego stałego hasła, którego nie da się złamać.**

Innym równie beznadziejnym przykładem, z którym miałem się okazję spotkać, jest hasło „wsadqe". Nie dość, że zawiera ono znaki zamknięte na bardzo małym obszarze klawiatury, to i kolejność ich wpisywania można bardzo łatwo wypatrzyć. Nawet jeśli wykluczamy możliwość, że ktoś podejrzy owe hasła w trakcie wpisywania i tak są one do niczego, bo złamanie ich metodą nazywaną Brutal Force zajmuje wcale nie aż tak dużo czasu. Czemu?

Brutalnie, ale skutecznie

Metoda Brutal Force polega na kolejnym próbowaniu wszystkich możliwych kombinacji znaków. Jednak jako że człowiek jest z natury leniwy, często takie toporne łamanie rozpoczyna się od kombinacji małych liter. Jak łatwo można policzyć, mamy ich na klawiaturze 26 sztuk. Zakładając, że hasło składa się z samych małych liter i ma 6 znaków, i że intruz zna jego długość (a policzenie gwiazdek zaglądając komuś przez ramię na monitor nie jest takie skomplikowane), daje to nam nieco **ponad 300 milionów możliwości.** Dużo, prawda?

W trakcie pisania tego artykułu zabawiłem się w łamanie hasła dostępu do konta uruchomionego na własnym komputerze serwera FTP. Użyty do tego celu program bez problemu testował **grubo ponad 200 haseł na sekundę**, co znaczy, że złamanie hasła składającego się z 6 znaków (przy założeniu, że znamy jego długość), zająłby **maksymalnie kilkanaście dni**. Jeśli hasło miałoby postać „wSadQe", czas ten wydłużyłby się maksymalnie nawet do... **paru lat**.

Dlatego warto używać klawisza Shift i dodawać do hasła również duże litery. Dzięki temu liczba kombinacji rośnie teoretycznie do **prawie 20 miliardów**, co kilkudziesięciokrotnie wydłuża maksymalny czas złamania takiego hasła metodą Brutal Force. Czemu teoretycznie? Pamiętajmy cały czas o wrodzonym lenistwie gatunku ludzkiego i nie umieszczajmy dużej litery wyłącznie na początku czy też wyłącznie na końcu, bo takie możliwości, jako najczęściej występujące, są testowane jako pierwsze, co tylko nieznacznie (w przypadku dużej litery na początku – dwukrotnie) wydłuża średni czas poszukiwań odpowiedniej kombinacji znaków.

W jaki jeszcze inny sposób możemy sprawić, że stosowanie metody Brutal Force przestanie mieć sens? Jeśli jest to tylko dozwolone, wrzucajmy do haseł znaki specjalne typu #_:;%. Bardzo popularne jest stosowanie w hasłach cyfr. I dobrze, szkoda tylko, że większość dodaje jedną cyfrę na końcu. Co to zmienia? Niewiele, bo wydłuża poszukiwania jedynie dziesięciokrotnie. Tak więc hasło „*tjmbah*" jest słabe. „*Tjmbah5*" również, ale już „*t#jM8ah*" możemy od biedy zaliczyć do grupy mocnych haseł, czyli takich, których nie da się złamać w rozsądnym czasie z sensownym prawdopodobieństwem. A właściwie było to mocne hasło, bo po tym, jak tekst ten trafił do setek tysięcy czytelników, jest duże prawdopodobieństwo, że pojawi się w jakimś słowniku...

Słowniki nie tylko dla dyslektyków

Konkretnie w słowniku służącym łamaniu haseł metodą (a jakże by inaczej)... słownikową. Na czym sztuka ta polega? Na początku zakłada się oczywiście, że ludzie są leniwi i używają w hasłach słów, które mają znaczenie w jakimś języku lub ich mutacji. Jeśli więc ktoś wymyśli sobie hasło typu „kochamswojegopsa", musi liczyć się z tym, że jego odporność na metodę słownikową jest – delikatnie mówiąc – niska. Wystarczy, że stosowny program testujący kombinację różnych słów będzie miał do dyspozycji słownik zawierający wszystkie trzy wyrazy i natrafi na nie może nie w mgnieniu oka, ale bardzo szybko. Kiedyś broniono się przed taką sytuacją, zapisując powyższe hasło w formie np. „*K0cham5w0jeg0Psa*", czyli stosując duże litery (z lenistwa tylko na początku wyrazów) oraz zamieniając niektóre litery przypominającymi je cyframi. **Aktualnie skuteczność tego typu ochrony przed metodą słownikową jest dość wątpliwa,** gdyż łamiąc hasło przy jej użyciu zwykle nie testuje się wy-

łącznie „czystych" słów, ale także różne ich mutacje.

Jedyny nadal działający sposób obrony przed metodą słownikową to **nieużywanie w hasłach wyrazów mających znaczenie w jakimkolwiek języku**, wliczając w to nazwy własne i imiona bohaterów naszej ulubionej powieści (czy też telenoweli). :) Przyglądając się naszemu wcześniejszemu przykładowi „od biedy mocnego hasła" widzimy, że na dobrą sprawę nie ma w nim nic znaczącego, poza błędnie napisanym westchnieniem „ach". Jednak jako że z lenistwa i nieznajomości ortografii ktoś mógłby owe westchnienie użyć w swoim haśle (np. AhJakaJestemPiekna), owe „ah" w jakimś słowniku pojawić się może i dlatego też hasło to nie ma statusu mocnego, a jedynie określam je mianem „od biedy mocne". ;)

Zapisywać czy pamiętać?

Kwestią bardzo sporną jest to, czy powinniśmy nasze hasła gdzieś notować. Idealnie byłoby jednak tego nie robić, ale pod warunkiem że jesteśmy pewni, iż go nie zapomnimy, co można dość łatwo osiągnąć, jednocześnie nie osłabiając hasła. Popatrzmy na tak wałkowany przeze mnie przykład „t#jM8ah". Trudno to zapamiętać? Niekoniecznie... Weźmy zdanie „to jest moje bardzo ambitne hasło". Spisując pierwsze litery słów mamy „tjmbah". W wybranym przez siebie miejscu (czyli najlepiej nie na końcu ani na początku) dorzućmy jakiś znak specjalny, zamieńmy literę „b" cyfrą „8" oraz wpiszmy jedną z liter używając klawisza Shift i proszę... hasło „t#jM8ah" gotowe! **Czy dalej uważacie, że trudno je zapamiętać?**

Stosując podobny system możecie stworzyć własne hasło, które dla wszystkich będzie bezsensownym zlepkiem znaków, a dla was będzie posiadało głęboki sens. :) Jeśli jednak dalej boicie się, że hasło zapomnicie – trudno, zapiszcie je, ale na jakimś nieelektronicznym nośniku, czytaj: na kartce. Tylko proszę, nie podpisujcie owej kartki czymś w rodzaju „hasło do GG". Tłumaczyć, czemu? Po prostu nawet jeśli ktoś ją wam podwędzi, nie powinien wiedzieć, do czego ma te znaczki przykleić, a najlepiej, by w ogóle się nie domyślał, że to może być jakiekolwiek hasło.

Hasło: reksio15

Do tej pory głównie was straszyłem, więc teraz dla równowagi nieco was uspokoję. **Zarówno metoda Brutal Force, jak i słownikowa pozwalają w sensownym czasie złamać hasło tylko wtedy, gdy istnieje możliwość przeprowadzania dużej liczby prób logowań na sekundę**. Testowałem kiedyś, jak to wygląda w przypadku logowania się na serwer GG i okazało się, że otrzymywałem jedną odpowiedź na sekundę, co znacznie utrudnia sprawę. Czasami serwer broni się przed takimi atakami blokując na jakiś czas możliwość logowania po iluś tam nieudanych próbach.

A jeśli nawet nie, tego typu ataki są bardzo łatwe do wypatrzenia w logach, zakładając, że admin serwerem się w ogóle interesuje. To wszystko sprawia, że ktoś używający hasła *„reksio15"* niekoniecznie musi żyć w ciągłym stresie. Pamiętajmy jednak, że na tego typu zabezpieczenia wpływu nie mamy, a na kształt hasła – jak najbardziej. Jeśli więc bardzo zależy wam na prywatności, dziś już wiecie, jak utrudnić życie potencjalnemu włamywaczowi. Jeśli będzie to haker-amator, najprawdopodobniej nie uda mu się tej zapory przeskoczyć. Jeśli będzie to zawodowiec, równie dobrze możecie mu od razu podać hasło, zaoszczędzi mu to tylko czasu. :) Jeśli nie czujecie się zagrożeni, możecie pozostać przy hasłach typu *„reksio15"*. :)

PS Jako że nie za bardzo czuję, by temat ten został w pełni wyczerpany, a nie chcę jednocześnie wydłużać tego tekstu w nieskończoność, *być może* do tematu kiedyś jeszcze wrócimy. Tymczasem życzę wam miłego wymyślania własnych mocnych haseł. CU! A może raczej 67C#u%!@... **|CDA|**

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | PROCESOROWE DYLEMATY

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

W ostatnich miesiącach na rynek wprowadzono wiele nowych modeli procesorów. Zwiększyło to zamieszanie wśród osób chcących właśnie złożyć nowy komputer oraz fanów upgrade'u, którzy już zastanawiają się nad wymianą obecnie posiadanego procesora na nowszy. Dziś postaram się odpowiedzieć na pytanie, jaki typ układu jest godny polecenia dla gracza i czy warto dokonywać zamiany już posiadanego procesora na inny.

Zacznę od tego, że całkowicie **nie podzielam entuzjazmu wielu testujących najnowsze wersje układów.** Przede wszystkim trudno jest tak na prawdę mówić o jakichś większych nowościach, z wyjątkiem wprowadzenia procesorów dwurdzeniowych. Choć firmy starają się ze wszystkich sił podkreślić różnicę, **trudno jest tu mówić o jakiejkolwiek rewolucji – co najwyżej o kosmetyce procesorów.** W dodatku owe zmiany, często na papierze wyglądające dość imponująco, w rzeczywistości w najmniejszym lub co najwyżej w minimalnym stopniu przekładają się na różnicę w wydajności starszych i nowszych wersji urządzeń. Jeśli więc mówić o jakichś ciekawszych zmianach, będą one dotyczyć raczej cen procesorów.

Tanio od Intela

Największą nowością Intela w tym segmencie rynku jest **64-bitowy Celeron D.** Procesor ten można polecić tym, którzy właśnie **budują swój komputer od podstaw.** Występuje on tylko w wersji dla gniazda S775. Całkowicie nieopłacalne byłoby dokupowanie nowej płyty, odpowiedniego systemu operacyjnego (w przypadku jeżeli korzystamy z Windows) i zmiana karty graficznej na PCI-E, gdyż wydajność w tym przypadku nie różni się w zasadzie od analogicznego zwykłego Celerona D dla S478. Natomiast upowszechnienie gier 64-bitowych z pewnością nastąpi na tyle późno, że w tym czasie na rynku będą się znajdować już zupełnie inne i wydajniejsze procesory...

Dalsza część wariacji na temat P4

Uczciwie trzeba przyznać, że w tej rodzinie procesorów Intel dołożył wszelkich starań, aby całkowicie zdezorientować kupujących. Mamy więc **kilka odmian P4.** Przede wszystkim występują wersje dla S478 i S775. Te pierwsze mogą się różnić (prócz oczywistego mnożnika) obsługą, technologii HT (bądź też jej brakiem), szybkością FSB oraz rdzeniem (w ich przypadku bywa to bardzo istotne). Drugie występują w wersjach 500, 600 i 800(D). Niestety Intel uparł się na dość siłowe przejście na PCI-E, zatem procesory dla S478 traktowane są po macoszemu i trudno nie odnieść wrażenia, że seria ta zaczyna powoli zanikać. Jedynym wartym uwagi modelem w tej rodzinie jest bardzo trudny do kupienia **P4 Northwood** – nie mniej wydajny od najnowszych P4, za to zdecydowanie od nich chłodniejszy. **Pobór mocy i wydzielanie ogromnych ilości ciepła to chyba największa bolączka użytkowników nowych P4.** Przybrały one już tak duże rozmiary, że w niektórych przypadkach nie wystarcza dostarczany wraz z nimi wentylator i wymagana jest zmiana zasilacza komputera.

Seria 500 to po prostu Prescoty dla złącza S775. „Sześćsetki" różnią się od nich powiększoną do 2 MB pamięcią cache i obsługą rozszerzeń 64-bitowych. **O ile nie zamierzamy korzystać z systemu 64-bitowego, ich zakup nie da jakiejkolwiek różnicy w stosunku do „pięćsetek", gdyż powiększony cache w tym przypadku nie daje wzrostu wydajności.**

Znacznie ciekawsze są **P4 800.** To najnowsza generacja procesorów. Mają one dwa rdzenie, co teoretycznie miało dać ogromny wzrost wydajności. Wymagają również nowej płyty głównej, tak więc ewentualny upgrade do tej wersji będzie dość kosztowny. Ponieważ są to w zasadzie dwurdzeniowe Prescoty (bez obsługi HT), ilość wydzielanego przez nie ciepła jest tak ogromna, że Intel zdecydował się obniżyć nieco ich taktowanie. W efekcie w najbardziej interesujących nas zastosowaniach **ich wydajność jest znacznie niższa niż odpowiadających im ceną Athlonów 64 i ustępuje nawet „zwykłym" jednordzeniowym P4.** Warto również wspomnieć, że Intel zdecydował, iż **wersja P4 800EE (ExtremeEdition) będzie miała odblokowaną technologię HT.** Ponieważ w tym przypadku cena procesora jest już ogromna, próbuje się go wcisnąć fanom najnowszych technologii, gdyż rozsądnie myślącemu człowieka trudno znaleźć jakiekolwiek uzasadnienie dla wydania tylu pieniędzy. Jednak nawet oni powinni się poważnie zastanowić – **procesor ten wciąż będzie często ustępował wydajnością jednordzeniowemu P4 z zegarem 3,6 GHz.**

Budżetowe AMD

Ciekawiej i klarowniej przedstawia się oferta drugiego z procesorowych gigantów. Najbardziej przystępne cenowo procesory tej firmy to rodzina Sempronów. **Dziś już raczej nie opłaca się kupowanie i budowanie komputera na bazie układu dla podstawki Socket A.** Mimo że oferta płyt głównych pod niego nadal jest całkiem duża, nie należy zapominać, iż jest to już całkowicie schyłkowe rozwiązanie. Z drugiej strony, nie ustępuje ono tak naprawdę wydajnością najnowszym płytom z najnowszymi rodzajami złącz. **Semprona dla Socket A można polecić jedynie tym, którzy chcą zmienić procesor na wydajniejszy bez ponoszenia dodatkowych kosztów.** Z całą pewnością będą one lepsze od starych Athlonów z FSB 200 i 266 MHz.

Znacznie bardziej interesujące są **Semprony dla złącza S754.** Ich ceny nie rażą już tak bardzo jak jeszcze kilka miesięcy temu. **Dziś są to po prostu Athlony 64, ale bez obsługi instrukcji 64-bitowych (choć to się już zmienia) i ze zmniejszoną o połowę pamięcią cache.** Podobnie jak Celerony D – procesory te bywają podatne na podkręcenie, ale w rzeczywistości w grach są one wydajniejsze od intelowskich rywali. Najnowszy Sempron 3400 obsługuje nawet 64-bitowe rozszerzenia, tak więc różnica między nim a Athlonem zmniejszyła się jeszcze bardziej. Niestety, opłacalność zakupu najdroższych Sempronów jest co najmniej dyskusyjna ze względu na minimalną różnicę w stosunku do „niższych" modeli Athlona 64. Na szczęście AMD zrobiło swoim zwolennikom miły prezent i wprowadziło w ostatnich dniach całą rodzinę 64-bitowych Sempronów dla S754 poczawszy od modelu 2500+.

Nadal najlepsze

Chociaż AMD, podobnie jak Intel, również ma w ofercie kilka wersji swoich najsilniejszych procesorów, w tym przypadku wybór jest znacznie łatwiejszy. Cały sekret w tym, że jeszcze niedawno tak krytykowane oznaczenia poszczególnych modeli teraz stały się znakomitą informacją co do ich rzeczywistej wydajności.

Największą różnicą pomiędzy Athlonami 64 jest rodzaj gniazda, dla którego są one przeznaczone. Istnieją dwa rodzaje gniazd – S754 – takie same jak w przypadku Sempronów, i S939 – nowsze, ale również droższe i nieco wydajniejsze rozwiązanie. Sekret różnicy wydajności polega przede wszystkim na tym, że **procesory dla S939 mają dwukanałowy kontroler pamięci, natomiast wersje dla S754 – jednokanałowy.** Nie dajmy się jednak temu zwariować – **ogromne różnice wydajności pojawią się jedynie w benchmarkach pamięci, natomiast w grach są one już niewielkie.** Atutem wersji S754 jest niższa cena samych procesorów i odpowiednich płyt głównych.

Obecnie na rynku dostępne są A64 z jądrem Winchester i ich nowsza wersja – Venice. Ta druga ma dodaną obsługę instrukcji SSE3 i podobno udoskonalony kontroler pamięci. W czasie testów jednak nie zauważyłem najmniejszej nawet różnicy w wydajności pomiędzy nimi.

W grach procesory AMD z reguły nie mają najmniejszych problemów z pokonaniem intelowskiej konkurencji. W dodatku mają one jeszcze jedną zaletę – są od swych rywali nieporównywalnie chłodniejsze. Nie ma tu żadnych problemów z przegrzewaniem się, nie wymagają też do chłodzenia coolera wielkości chłodnicy samochodowej.

AMD również ma w ofercie procesory dwurdzeniowe. Swoją konkurencję kładą one na łopatki pod każdym względem, ale niestety ich cena jest po prostu absurdalna. Podobnie jak w przypadku procesorów Intela, **również tutaj nie odnotujemy zwiększenia wydajności w grach.** Przyczyna w przypadku produktów obu firm jest ta sama – o wydajności w tego typu aplikacjach decyduje przede wszystkim karta graficzna, a w dodatku nie są one pisane z myślą o wielowątkowości. Tak

Procesor	Podstawka	MHz	32-bit	64-bit	Magistrala	Cache L2	Wydajność platformy	Opłacalność dla gracza
Sempron2200+	S462	1500	•	-	333	256	4	4
Sempron2400+	S462	1666	•	-	333	256	4	4
Sempron2500+	S462	1750	•	-	333	256	5	4
Sempron2600+	S462	1833	•	-	333	256	5	3
Sempron2800+	S462	2000	•	-	333	256	5	3
Sempron3000+	S462	2000	•	-	333	512	6	3
Sempron2600+	S754	1600	•	-	1600	128	5	7
Sempron2800+	S754	1600	•	-	1600	256	5	7
Sempron3000+	S754	1800	•	-	1600	128	6	8
Sempron3100+	S754	1800	•	-	1600	256	6	3
Sempron3400+	S754	2000	•	•	1600	256	7	0
Athlon64-2800	S754	1800	•	•	1600	512	7	10
Athlon64-3000	S754	2000	•	•	1600	512	7	10
Athlon64-3200	S754	2200	•	•	1600	512	8	9
Athlon64-3400	S754	2400	•	•	1600	1024	8	7
Athlon64-3000	S939	1800	•	•	2000	512	8	10
Athlon64-3200	S939	2000	•	•	2000	512	8	10
Athlon64-3500	S939	2200	•	•	2000	512	9	5
Athlon64-3800	S939	2400	•	•	2000	512	10	3
Athlon64-4000	S939	2400	•	•	2000	1024	10	0
AthlonFX 51	S940	2200	•	•	1600	1024	9	0
AthlonFX 53	S940	2400	•	•	1600	1024	10	0
AthlonFX 55	S939	2600	•	•	2000	1024	10	0
AthlonFX 57	S939	2800	•	•	2000	1024	11	0
CeleronD2 4	S478	2400	•	-	533	256	3	3
CeleronD2 53	S478	2533	•	-	533	256	4	3
CeleronD2 66	S478	2666	•	-	533	256	4	3
CeleronD2 8	S478	2800	•	-	533	256	4	3
CeleronD2 93	S478	2933	•	-	533	256	4	2
CeleronD3 06	S478	3066	•	-	533	256	5	1
CeleronD2 53J	LGA775	2533	•	-	533	256	4	4
CeleronD2 66J	LGA775	2666	•	-	533	256	4	4
CeleronD2 8J	LGA775	2800	•	•	533	256	4	5
CeleronD2 93J	LGA775	2933	•	•	533	256	4	5
CeleronD3 06J	LGA775	3066	•	•	533	256	5	3
Pentium4Prescott2 4	S478	2400	•	-	533	1024	5	2
Pentium4Prescott2 8	S478	2800	•	-	533	1024	5	0
	S478	2800	•	-	800	512	7	5
	S478	3000	•	-	800	512	7	5
Pentium4Prescott3 0	S478	3000	•	-	800	1024	7	5
Pentium4Prescott3 2	S478	3200	•	-	800	1024	8	4
Pentium4 520	LGA775	2800	•	-	800	1024	7	6
Pentium4 530	LGA775	3000	•	-	800	1024	7	6
Pentium4 540	LGA775	3200	•	-	800	1024	8	5
Pentium4 550	LGA775	3400	•	-	800	1024	8	4
Pentium4 560	LGA775	3600	•	-	800	1024	9	0
Pentium4 570	LGA775	3800	•	-	800	1024	9	0
Pentuim4 630	LGA775	3000	•	•	800	2048	7	6
Pentium4 640	LGA775	3200	•	•	800	2048	8	5
Pentium4 650	LGA775	3400	•	•	800	2048	8	2
Pentium4 660	LGA775	3600	•	•	800	2048	9	0
PentiumD 820	LGA775	2x2800	•	•	800	2x1024	7	2
PentiumD 830	LGA775	2x3000	•	•	800	2x1024	7	0
PentiumD 840	LGA775	2x3200	•	•	800	2x1024	8	0
PentiumD EE	LGA775	2x3200	•	•	800	2x1024	8	0

więc liczy się sprawność wykonywania instrukcji, a nie liczba rdzeni czy (w przypadku porównania AMD – Intel) megaherców. W każdym razie na dziś zakup procesora dwurdzeniowego jest w przypadku komputera do gier **całkowitym nieporozumieniem**. Nie można go polecić nawet tym graczom, którzy cierpią z powodu ogromnego nadmiaru gotówki – procesory jednordzeniowe, ale z wyższym zegarem będą po prostu wydajniejsze.

Co wybrać?

Wiele z e-maili od czytelników to pytania o opłacalność wymiany procesorów. Napiszę więc, czego z pewnością robić nikt **nie** powinien. Byłoby całkowitym nieporozumieniem wymieniać na przykład Athlona 3200+ Winchester na analogiczny model Venice. Nie przyniesie to nawet najmniejszego wzrostu wydajności. Wymiana modelu 3000 na 3200 czy 3500 to również nieporozumienie – z pewnością wydajność wzrośnie na tyle minimalnie, że w przypadku aplikacji innych niż benchmarki nie zauważymy tego. Podobnie będzie z przejściem z S754 na analogiczny model S939. Zamiana jakiegokolwiek Bartona na Semprona dla Socket A może wręcz przynieść obniżenie wydajności.

W przypadku procesorów Intela próba przejścia z Celerona D na Celeron DJ skończy się stratą sporej ilości gotówki i zerowymi różnicami w rzeczywistej wydajności w grach. Zamiana Prescota na P4 z serii 600 to również kiepski pomysł – ten ostatni obsługuje wprawdzie aplikacje 64-bitowe, ale jeszcze przez co najmniej rok lub dwa nie będzie to miało większego znaczenia, mogą natomiast pojawić się problemy z odprowadzaniem ciepła i poborem mocy. Podobnie bezsensowna będzie zamiana procesora Intel na model niemal identyczny, ale szybszy o 200 czy 400 MHz.

Z pewnością górną granicą opłacalności dla Semprona będzie cena 350 zł. Możemy za nią kupić model 3000+ BOX. Procesor ten nie będzie miał większego problemu z „udźwignięciem" najnowszych gier. Istnieją mocniejsze Semprony, ale są one także sporo droższe, co sprawia, że zaczynają się zbliżać cenowo do najtańszych Athlonów. **Dla chcących kupić procesor w cenie do 500 zł z pewnością najlepszym wyborem będzie Athlon 64 2800+ BOX** – układ wydajny, w pełni 64-bitowy, pobierający niewiele energii i wydzielający mało ciepła. Jeżeli się uprzemy na procesor dla S939, należy rozważyć zakup **Athlona 3000+ lub 3200+**. Ich cena mieści się jeszcze w granicach rozsądku, zaś wydajność wystarczy nawet dla najbardziej wymagających gier. Układy wyższe będą tylko minimalnie wydajniejsze, natomiast sporo droższe. Powtórzę to, co pisałem już wiele razy – w takim przypadku lepiej kupić rozsądny procesor i wydajniejszą kartę graficzną niż na odwrót. **Według mnie, górną granicą opłacalności będzie zakup Athlona 3500+, ale to już tylko dla absolutnych maniaków.**

Celeron D to dobry procesor, ale w grach ustępuje rywalom z AMD. **Za 350 zł można kupić model z zegarem 2,66 GHz.** Obecnie polecałbym raczej AMD, natomiast **z pewnością opłaca się zamienić jakikolwiek stary Celeron na model „D", o ile tylko pozwoli na to płyta główna.** Wówczas wzrost wydajności może być ogromny. Kupowanie P4 można polecić jedynie fanom Intela bądź też osobom mającym problem z niedogrzanym zimą pokojem. Po kilku godzinach grania ciepła będzie tyle, że będzie nawet można otworzyć okno. :)

Procesory dwurdzeniowe to jak na razie rozwiązanie zdecydowanie nie dla graczy. Trzeba przyznać, że najtańszy tego typu układ Intela nie poraża aż tak bardzo ceną (P4D 820 kosztuje 1150 zł). Niestety **w grach będzie on dość mocno ustępował nie tylko kosztującemu podobnie Athlonowi 3500+, ale także znacznie tańszemu Athlonowi 3200+, wydajnością zrównując się mniej więcej z Athlonem 3000+ za 600 zł.**

Jeżeli odrzucić natrętne marketingowe bajanie, to – jak widzicie – wybór procesora, nawet na tak obsadzonym rynku nie jest wcale trudny. Kupować należy to, co jest nam w rzeczywistości potrzebne, a nie to, co usiłuje się nam na siłę wcisnąć.

To wszystko na dziś. Do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

- VN800 MOBILE IGP
- TRUST NB-6800P NOTEBOOK KIT COMMUNICATION
- AVACS BOOSTER
- APOLLO GP-5222
- ABKEY
- CANON DC20
- HIPER HPU-4K580-MU
- OCTOPUZZLE
- PREMIER DC-5085

VN800 Mobile IGP

Spółka VIA Technologies ogłosiła premierę VIA VN800, pierwszego chipsetu dla procesora VIA C7-M™ z obsługą szybkiej i wydajnej pamięci DDR2 oraz sprzętowym dekodowaniem MPEG-2, pozwalającym na uzyskanie doskonałej jakości filmów DVD. Chipset VIA VN800 zawiera zintegrowany procesor graficzny (IGP) S3 Graphics UniChrome™, charakteryzujący się niezłą wydajnością dzięki dwupotokowej architekturze i 128-bitowemu silnikowi grafiki dwu- i trójwymiarowej. Układ współdzieli pamięć DDR, a specjalny silnik obsługujący odtwarzanie filmów – Chromotion CE Video Display Engine – łączy sprzętowy dekoder – akcelerator MPEG-2, z zaawansowanymi narzędziami renderującymi, takimi jak Adaptive De-interlacing (adaptacyjne usuwanie przeplotu) i Video Deblocking (wygładzanie obrazu). Dzięki temu możliwe jest uzyskanie niezwykle czystego obrazu podczas odtwarzania filmów. Ponadto układ VIA VN800 obsługuje zewnętrzny port AGP 8X, umożliwiając podłączenie opcjonalnej karty graficznej w tych modelach notebooków, w których przewidziano taką możliwość.

www.viatech.com

Walkman od Sony Ericsson

Firma Sony Ericsson zaprezentowała nowy model z rodziny telefonów Walkman™ – W550. To niedrogi telefon zapewniający świetny, stereofoniczny dźwięk. W550 wyposażony jest w aparat o rozdzielczości 1,3 megapiksela, umożliwia dostęp do Internetu oraz może pracować jako konsola do gier. Dodatkowo cieszy się stylowym wzornictwem. Ten nowy aparat może się spodobać osobom poszukującym rozrywki, które cieszą się życiem, a muzyka towarzyszy im dosłownie wszędzie.

www.sonyericsson.com

Kit do podróży

Jeśli często podróżujesz z notebookiem, dobrze jest zabierać ze sobą urządzenia peryferyjne, aby mieć możliwość szybkiej i wygodnej pracy w każdym miejscu. Torba szybko staje się zbiorowiskiem sprzętu i kabli. Dwa nowe zestawy Trust Notebook Kit sprawią, że zabranie dodatkowego sprzętu nie będzie problemem. Wybrane produkty z asortymentu Trust Portable Solutions są wkomponowane w kompaktowe etui z dopasowanym wyposażeniem gwarantującym prostotę obsługi i komfort.

Trust NB-6800p Notebook Kit Communication składa się z czterech produktów komunikacyjnych: WiFi HotSpot Finder, słuchawki z mikrofonem, minimyszy oraz lampki. Drugi zestaw umożliwia szybkie i proste podłączenie peryferiów USB. Trust NB-6100p Notebook Kit USB ma całkowicie zwijany przewód USB z małym wtykiem, dzięki czemu drugi port USB notebooka zawsze jest wolny dla innego urządzenia USB. Dzięki przedłużaczowi z podłączonego sprzętu można korzystać w oddaleniu od notebooka.

Do zestawu dołączono przejściówkę USB do mini USB, dzięki której można korzystać np. z kamery cyfrowej, oraz przejściówkę USB do USB-B, dla takich urządzeń jak np. drukarka. Najbardziej powszechne urządzenia USB można podłączyć do notebooka jednym z dwóch wtyków do przedłużacza. Poza tym do zestawu załączono lampkę USB, umożliwiającą idealne oświetlenie podczas korzystania z urządzenia. Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to: Trust NB-6800p Notebook Kit Communication – 159 zł, i Trust NB-6100p Notebook Kit USB – 74,90 zł.

www.trust.com

SHORTY

Leniuchowanie z laptopem

Jeśli użytkujesz laptopa, a jednocześnie nie lubisz podnosić się z łóżka, proponuję wykonać lub zamówić gdzieś konstrukcję taką jak Lappyvator. Jest to specjalny stelaż pozwalający na umieszczenie w nim przenośnego komputera w taki sposób, by możliwa była praca lub zabawa przy jednoczesnym leżeniu bykiem. :D

lappyvator.cyberknights.com.au

Rewolucja w klawiaturach?

Klawiatura abKey sugeruje, że standardowy układ QWERTY, do którego zdążyliśmy się przyzwyczaić, a jak niektórzy wiedzą, nie jest najszczęśliwszy z punktu widzenia ergonomii i rozmieszczenia znaków, może ulegnie zmianie. Były już projekty Dworaka, ale ten bije na głowę wszystkie pod względem... dziwaczności.

Mam nadzieję, że dane mi będzie popracować na takim wynalazku.

abkey.biz

Żółto-czarny pad

W ofercie Apollo Multimedia pojawił się nowy, bezprzewodowy joypad GP-5222. Jest to produkt skierowany do graczy ceniących komfort – nie tylko ze względu na brak przewodu łączącego urządzenie z komputerem, ale również dzięki zastosowaniu wysokiej jakości materiałów (gumowane uchwyty) i niezłej ergonomii. Tryby analogowy i cyfrowy, 2 mini joysticki oraz 10 programowalnych przycisków – wszystko po to, by zapewnić pełną kontrolę w ulubionych grach. Urządzenie to powinno nieźle się

sprawdzić we wszelkiego rodzaju zręcznościówkach, a dodatkowe wrażenia z zabawy zapewnia system wibracji DUAL VIBRATION FEEDBACK. Urządzenie wyposażone jest w system oszczędzania baterii (włącza się po dłuższym braku aktywności) i przeznaczone jest do komputerów PC z portem USB.

www.apollomultimedia.pl

Canon nagrywa na DVD

Firma Canon zaprezentowała dwie stylowe cyfrowe kamery wideo nagrywające na płytach DVD – model DC10 o rozdzielczości 1,33 mln pikseli (matryca o przekątnej 1/4 cala) i model DC20 o rozdzielczości 2,2 mln pikseli (matryca 1/39 cala). Obie kamery mają aluminiowe obudowy o prostych, eleganckich liniach i są wyjątkowo smukłe – ich grubość to tylko 47 mm. Obie cyfrowe kamery wideo wyposażono w zaawansowane funkcje fotograficzne, niedostępne czasem w wielu normalnych aparatach cyfrowych. Znajdziemy tu między innymi programy tematyczne, dziewięciopolowy układ ustawiania ostrości AiAF oraz przycisk Print/Share, który pozwala drukować zdjęcia na drukarce standardu PictBridge bez potrzeby korzystania z komputera. Obie mają również: możliwość nagrywania ujęć panoramicznych w formacie High Resolution 16:9, dziesięciokrotny zoom optyczny z wbudowaną osłoną przedniej soczewki i układ elektronicznej stabilizacji obrazu zmniejszający potrzebę korzystania ze statywu.

Kamera DC20 ma nawet tryb zdjęć nocnych Super Night Mode – dzięki wbudowanej lampie błyskowej i minireflektorowi wideo można z niej korzystać nawet w zupełnej ciemności. Dla tych, którzy chcą spróbować swych sił na etapie postprodukcji, dołączono oprogramowanie służące do edycji filmów. A port USB 2.0 znacznie przyspiesza przegrywanie zdjęć i filmów. Aby pomóc w uchwyceniu najlepszego zdjęcia – obie kamery pozwalają fotografować z szybkością do 5 klatek na sekundę.

www.canon.pl

Nowa gwarancja MSI

MSI Polska informuje, że wraz z wprowadzeniem do sprzedaży nowego notebooka S270 gwarancje (24 miesiące) na wszystkie oferowane w naszym kraju notebooki są od 1 sierpnia 2005 r. realizowane w pełnym systemie door-to-door i ich ważność obowiązuje na całym świecie (Worldwide Warranty). Serwis notebooków MSI znajduje się w Warszawie i jest realizowany przez firmę RAM Serwis (www.ramserwis.pl). Dystrybutorami notebooków MSI są firmy Action SA oraz Incom SA.

www.msi-polska.pl

Mam telefon od... Premiera!

Firma Veracomp zaprezentowała najnowszy cyfrowy aparat fotograficzny marki Premier. Ten niedrogi, lekki i poręczny aparat należy do najprostszych i najtańszych urządzeń producenta, ale wyposażony został w matrycę wielkości 5 megapikseli. Został zaprojektowany dla początkujących fotografów. Jest urządzeniem kompaktowym, bardzo łatwym w obsłudze i kosztuje jedynie 469 zł brutto. Aparat ma 16 MB wbudowanej wewnętrznej pamięci flash oraz jest przystosowany do obsługi kart pamięci typu Secure Digital o maksymalnej pojemności 512 MB. Interfejs USB umożliwia łatwe przesyłanie zdjęć i zarejestrowanych filmów wideo z aparatu do komputera. Wymiary DC-5085 wynoszą 99 x 52 x 29 mm, a waga 106 gramów. Aparat zasilany jest dwoma bateriami AA. Do zestawu dołączono ładowarkę oraz dwa akumulatorki. Aparat objęty jest 24-miesięczną gwarancją w systemie door-to-door.

www.veracomp.pl

Zasilacz Hiper

Komputronik wprowadził do sprzedaży nowe zasilacze Hiper o mocy 480 i 580 wat. Nowe modele są oferowane po bardzo atrakcyjnych cenach. Zasilacze Hiper to produkty przeznaczone dla wymagających użytkowników. Bezpieczeństwo komputera zapewnia zastosowany w nich aktywny system PFC. Mimo dużej mocy nowe zasilacze Hiper charakteryzują się cichą pracą. Hiper HPU-4M480 jest kompatybilny ze standardem ATX 2.2. Moc 480 wat sprawia, że może on sprostać wymaganiom większości współczesnych komputerów. Klienci zainteresowani komputerami w ekstremalnych konfiguracjach wymagających jeszcze większej mocy zasilacza powinni zainteresować się modelem Hiper HPU-4K580-MU. Ten najmocniejszy zasilacz Hiper wyposażony w 2 podświetlane wentylatory zapewnia moc 580 wat. Wszystkie zasilacze Hiper są objęte 36-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

Roboty SUMO

Na witrynie Firebox można zakupić zestaw pozwalający się bawić na małej, przypominającej miskę arenie robocikami SUMO, którymi steruje się za pomocą bezprzewodowych pilotów. Walki przypominają nieco słynne japońskie walki panów szczupłych inaczej.

www.firebox.com

Zegarek dla detektywa

Jeśli komuś nie ufasz, a masz zegarek, który można zakupić za 16 dolarów USA, nie ma nic prostszego, jak poprosić kogoś o przyłożenie dwóch palców do stosownych przycisków i udzielenie odpowiedzi na pytanie. Urządzenie z dużym prawdopodobieństwem określi, czy odpowiedź jest prawdziwa, czy to tylko kłamstwo.

www.smarthome.com

DVD dla mas

Kilkakrotnie pisaliśmy w recenzjach, że napędy DVD, a w szczególności nagrywarki wypierają z domowych komputerów niezbyt obecnie opłacalne odtwarzacze i nagrywarki CD-R/RW. Wielu dystrybutorów powoli wycofuje urządzenia starszego typu z ofert, gdyż już za mniej niż 200 złotych można nabyć konstrukcję pozwalającą na odczyt i zapis niemal wszystkich nowych rodzajów płyt (z wyłączeniem Blue-Ray). Oto kilka przykładowych modeli nagrywarek DVD wraz z sugerowanymi cenami:

NEC ND-3540A – 16x DVD±RW DL OEM – 175 zł
LITEON SOHW-1693S – 16x DVD±RW DL OEM – 169 zł
LG GSA-4163B – 16x DVD±RW DL OEM – 195 zł
Samsung SH-W162C – 16x DVD±RW DL OEM – 199 zł

Pewien jestem, że w niemal każdym komputerze, który jest obecnie sprzedawany, montowane są właśnie tego typu napędy. Jeśli jeszcze nie dysponujecie takowym – radzę szybko zmienić sprzęt na nagrywarkę. Dodatkowym atutem jest fakt, że niejednokrotnie zapisywalne krążki DVD (4,7 GB) są w takiej samej cenie lub czasem nawet niższej niż CD (640-800 MB).

Dział sprzętowy CDA

SHORTY

Interaktywne tablety

Agraf wprowadza nowe tablety interaktywne serii 400, które są niezależnym elementem systemu InterWrite firmy GTCO Calcomp, przeznaczone do celów edukacyjnych i prezentacyjnych. Od wcześniejszych tabletów serii 300 różnią się one nie tylko wyglądem, ale i możliwościami. Komunikacja Bluetooth zapewnia zasięg nawet do 100 metrów, piórko pobiera zasilanie bezpośrednio z tabletu i pozwala na obsługę zarówno tabletu, jak i tablicy – można w nim też zainstalować piszące końcówki i wykorzystywać je jako długopis. Wprowadzono panel z diodami, który dokładnie informuje o stanie naładowania baterii i czynnościach wykonywanych przez tablet. Połączenie tabletu i stan baterii można też kontrolować za pomocą panelu z trzema skrótami. Ceny tabletów serii 400 zaczynają się od 694 euro netto.

www.agraf.com.pl

Unplugged

Gdy zabraknie prądu, a Scrabble czy gra w karty nam się znudzi i na dodatek młodszy brat straszliwie marudzi, możemy się zająć układaniem... OctoPuzzli. Są to dwukolorowe klocki, które można ułożyć w drewnianej ramce. Jak widać na obrazkach, można stworzyć całkiem ciekawe kompozycje.

www.octopuzzle.com

DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa

WWW.CREATIVE.COM

CENA:
X-Fi XtremeMusic - 469 zł
X-Fi Platinum - 729 zł
X-Fi Fatal1ty FPS - 909 zł
X-Fi Elite Pro - 1299 zł

MACIEJ LEWCZUK | CZYŻBY REWOLUCJA NA MIARĘ AWE32?

Wyróżnienie za kompleksowe zmiany oraz bardzo dobrze słyszalną poprawę jakości dźwięku.

Creative X-Fi

Gdy firma Creative zapowiedziała nowy układ dźwiękowy, od razu odwołałem się do opinii, jaką sobie wyrobiłem po testach Audigy 4. Była ona tylko lekko poprawioną (programowo) wersją Audigy 2 ZS – następna „rewolucja", pomyślałem z przekąsem.

Potem po przeczytaniu zapowiadanych nowinek, jakie mają zostać wprowadzone wraz z całkowicie od nowa zaprojektowanym procesorem dźwiękowym, poczułem zaciekawienie. Gdy udało mi się jako **jednej z 4 osób z Polski** pojechać do Lipska, gdzie odbyła się europejska premiera nowej linii produktów Creative i gdzie pierwszy raz na żywo miałem okazję przekonać się o możliwościach nowego układu, mój pierwotny pesymizm znikł jak śnieg w lipcu.

Oczywiście udało mi się stamtąd przywieźć kartę, którą testowałem usilnie w różnych programach i grach, i muszę przyznać, że procesor w połączeniu z oprogramowaniem **niesamowicie dobrze radzi sobie ze wszystkimi stawianymi przed nim zadaniami**, ale po kolei – trochę o technologii trzeba by naskrobać.

Już na pierwszy rzut oka widać, że nowy układ dźwiękowy X-Fi różni się od sygnowanych logo EMU10K. Jest on znacznie mniejszy i wygląda nowocześniej. Ale to nie jedyne różnice. Najważniejsze tkwią w jego wnętrzu. Dzięki zastosowaniu ponad 50 milionów tranzystorów w stosunku do 4,6 miliona w przypadku Audigy **moc obliczeniowa X-Fi znacząco wzrosła** (procesor Intel Pentium 4 2,4 GH z ma około 55 milionów tranzystorów). Jak podaje producent, **szybkość przeliczania wynosi ponad 10 miliardów operacji na sekundę** przy około 430 milionach Audigy i 2,77 miliarda wspomnianego Pentium.

Do tej pory większość systemów dźwiękowych opierała się na czterech podstawowych blokach przetwarzania danych, a mianowicie na konwerterze próbek, filtrach, mikserze oraz cyfrowych przetwornikach (DSP). Informacje o dźwiękach musiały przejść przez każdy stopień po kolei, by można je było wzmocnić i przesłać do odbiorników (słuchawek, głośników, urządzeń nagrywających). Jeśli wykorzystywało się tego typu układy do bardziej zaawansowanych zadań, w których konieczna była choćby troszkę inna kolejność wykorzystania bloków, próbka musiała drogę tę przejść wielokrotnie, co wpływało nie tylko na szybkość obróbki dźwięku, ale także na jego jakość na wyjściu. Creative stworzył więc zamiast topologii liniowej topologię pierścieniową, dzięki czemu wprost z magistrali danych informacje przechodzą od razu do jednego z nowych bloków odpowiedzialnych za stosowną obróbkę, by potem udać się w kierunku wyjścia (wzmacniacza) lub przejść następny etap obróbki w dalszym, dowolnym bloku. Jeśli tego wam jeszcze mało, kolejną ciekawostką jest fakt, że **jednocześnie Audio Ring może obrabiać do 4096 różnych próbek.**

Na układ składają się także jednostki, takie jak X-Fi Sample Rate Converter (odpowiedzialny za zmianę częstotliwości próbkowania dźwięku z zachowaniem jak najwierniej tempa jego odtwarzania), X-Fi Transport Engine (jego zadaniem jest optymalizacja przesyłu danych pomiędzy magistralą PCI, kanałami DMA pamięci operacyjnej), X-Fi Tank Engine (jest to generator efektów echa, pogłosu i innych, dzięki czemu odciąża w znacznym stopniu procesor komputera), X-Fi Filter Engine (system odpowiada za obliczenia konieczne w symulacji efektów środowiska naturalnego, czyli między innymi pozycjonowanie odgłosów, ich zmianę w różnym otoczeniu – dzięki temu systemowi można uzyskać wierną symulację prze-

Oto trzy tryby pracy oprogramowania Creative X-Fi.

strzeni wokół słuchacza na stereofonicznych słuchawkach), X-Fi Mixer Engine (jego zadaniem jest przesyłanie do poszczególnych jednostek zbioru odpowiednich próbek, które przechodząc kolejne etapy obróbki są łączone lub rozdzielane przed kolejnymi krokami po to, by końcowy efekt był jak najlepszy).

System EAX także przeszedł swego rodzaju upgrade. Zakupione patenty (wraz z całymi firmami) Sensaur oraz Aureal 3D natchnęły inżynierów do opracowania jeszcze doskonalszych systemów obróbki i pozycjonowania dźwięku: Flexi-FX **(jest w stanie nakładać dodatkowe efekty na maksymalnie 128 kanałów trójwymiarowego dźwięku)**, Pure Path (odpowiada za kierowanie sygnałów do odpowiednich kanałów dźwiękowych, ich zamianę lub łączenie), MacrFX (zajmuje się efektami dźwięków „znajdujących się blisko" słuchacza), Environment Occlusion (zadaniem tego filtra jest tłumienie odpowiednich dźwięków – przykładowo gdy dochodzą do nas przez ścianę, zza załomu lub gdy słuchacz jest „ogłuszony" wybuchem granatu), Microphone Environment FX (jeśli korzystacie z TeamSpeak, jest to możliwość nakładania efektów środowiskowych na dźwięk z mikrofonu – gdy chowacie się w studni, koledzy usłyszą was, jakbyście właśnie stamtąd mówili).

Podobnie wzbogacono system CMSS. Zyskał on kilka poprawionych funkcji, między innymi 3DSurround (uprzestrzennianie dźwięku stereo – np. na 5.1), 3DVirtual (uzyskiwanie przestrzenności dźwięku na dwóch głośnikach), 3DHeadphone (podobnie jak poprzednio, lecz na słuchawkach), 3DInteractive (uprzestrzennianie odgłosów z różnych źródeł, w tym stereo, jak i przestrzennych).

Karta po zainstalowaniu sterowników oraz oprogramowania dodatkowego od razu pokazuje swoje możliwości. Są one do wykorzystania **w jednym z trzech trybów pracy panelu sterowania – dla gracza, melomana i wielbiciela filmów oraz osoby tworzącej muzykę.**

W pierwszym trybie mamy możliwość bezpośredniego i szybkiego dostępu do wszelkich wymienionych wcześniej funkcji, w tym 24-bitowego Crystalizera, który poprawia jakość dowolnych próbek dźwiękowych, nadając nawet zwykłej stereofonicznej ścieżce dźwiękowej nowych „barw" (to tak jak oczyszczanie starego obrazu z kurzu i patyny), dodatkowo można włączyć obróbkę sygnału w taki sposób, by uzyskać wrażenie przestrzenności – działa to trochę lepiej niż w przypadku kart z układem Audigy – czystsza i bogatsza ścieżka dźwiękowa i naturalniejsze wrażenie 3D. Tutaj także możemy szybko włączyć equalizer, wybrać ręczne nastawy lub skorzystać z predefiniowanych ustawień, a także dopasować inne parametry dźwięku. System zakładek na jednym ekranie doskonale się sprawdza.

W trybie Entertainment mamy do czynienia z osobnymi ekranami i funkcjami dotyczącymi dźwięku wysokiej jakości – wybieramy próbkowanie na wyjściu karty, obsługę wielu kanałów, poprawianie dźwięku stereo i nadawanie mu przestrzenności, a także bardzo ciekawą opcję **SVM (Smart Volume Management) – dzięki której gdy słuchamy muzyki klasycznej, ciche partie nie są zbyt ciche** (trzeba zwykle zwiększyć głośność zestawu audio) lub zbyt głośne (wtedy także szybko sięgamy po pilota, by nie wyleciały szyby w oknach, a sąsiad nie zaczął rzucać petard z balkonu).

W trzecim trybie, Audio Creation, mamy do czynienia z przełączeniem się karty w tryb sterowników ASIO, a panel zamienia się w **wirtualny stół mikserski.** Poszczególnym ścieżkom możemy nadawać dowolne efekty, dzięki czemu potencjalny kompozytor może puścić wodze fantazji.

Dla przeciętnego zjadacza chleba zakup karty z serii X-Fi może oznaczać **zwiększenie wydajności w grach komputerowych.** Jak to możliwe,? Wszystko dzięki temu, że w specyficznych sytuacjach (niestety nie we wszystkich grach – głównie w nowszych i nowo powstających) większość obliczeń potrzebnych do stworzenia wirtualnego świata przestrzennych dźwięków (renderowanie dźwięku) spada na barki układów X-Fi, odciążając nieco procesor komputera, który może się zająć obliczaniem fizyki, interakcji obiektów czy AI wirtualnych przeciwników.

Technologia X-Ram ma dodatkowo poprawić szybkość działania gier przy dużo większej liczbie kanałów dźwiękowych obrabianych i odtwarzanych podczas rozgrywki. Już AWE32 miał opcjonalnie 2,4 lub 8 MB pamięci na próbki MIDI. W przypadku X-Fi ma to być bufor na tyle skuteczny przy „normalnej" pracy z grami, by dało się odczuć przyspieszenie wyświetlania obrazu (nawet o kilkanaście i więcej procent) w porównaniu do zestawów z innymi systemami audio, w których dźwięk jest uboższy (mniej kanałów), lecz nie ma takiego wsparcia sprzętowego.

Przyznam, że nawet muzyka DVD-Audio „poprawiona" przez tandem sprzętowo-programowy X-Fi staje się zupełnie inna w odbiorze – nie lubię sterylności podziału dźwięku na konkretne kolumny, a dzięki filtrom udało się dopasować ją tak, bym mógł czerpać więcej radości z odsłuchu tak popularnych, jak i klasycznych utworów.

Wiele zyskają zwolennicy słuchawek, gdyż środowisko gier, jak i filmów ze ścieżką dźwiękową w systemach 5.1 i lepszych jest dość dobrze symulowane. Można dość precyzyjnie, choć zdecydowanie nie tak dobrze jak na kilku kolumnach, określić kierunek, z którego dochodzą do nas dźwięki – ma to niebagatelne znaczenie w rozgrywkach sieciowych w nowych grach FPS.

Karty z układem Creative X-Fi, zasługują na wyróżnienie, gdyż udało się zaprezentować skok jakościowy wyraźniejszy niż między Audigy 1 a Audigy 4. Lata doświadczeń i pracy nie poszły na marne i znów otrzymaliśmy produkt wyznaczający nowy standard jakości, którą każdy może zaaplikować swojemu pecetowi. Jeśli zastanawiacie się nad zakupem karty lub unowocześnieniem komputera, przemyślcie, czy nie warto zainwestować nawet w najprostszą wersję X-Fi. **|CDA|**

DANE TECHNICZNE

24-BITOWE PRZETWARZANIE DŹWIĘKU 7.1: do 96 kHz - dla sygnału analogowego i cyfrowego
24-BITOWE PRZETWARZANIE DŹWIĘKU STEREO: do 192 kHz - dla sygnału cyfrowego
PRZETWARZANIE PRÓBEK 16 BITOWYCH DO 24-BITOWYCH: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1, 48, 96 kHz
OBSŁUGA STEROWNIKÓW ASIO 2.0 Z BEZPOŚREDNIM MONITOROWANIEM 16 I 24-BITOWYCH PROBEK PRZY 44.1/48/88.22 I 96 KHZ
ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU: 109 dB
ZNIEKSZTAŁCENIA HARMONICZNE PRZY 1 KHZ: 0,004 %
WEJŚCIA: FlexiJack (Cyfrowe / Liniowe / Mikrofonowe) poprzez 3,5 mm wtyczki miniJack
WYJŚCIA: Liniowe (Przód / Tył / Centrum / Subwoofer / Tylne centrum) poprzez 3,5 mm wtyczki miniJack
WEJŚCIE WEWNĘTRZNE (NA PŁYTCE): Liniowe, analogowe (4-pinowa wtyczka Molex)
DODATKOWE: Zewnętrzne złącze AD_Link (26-pinowe) do podłączenia opcjonalnej konsoli X-Fi
DODATKOWE TECHNOLOGIE (OPROGRAMOWANIE): 24-bit Crystalizer, CMSS 3D Surround, CMSS 3D Headphone, dekoder DTS-ES, Dolby Digital EX, CMSS up-mix, trzy tryby pracy (Granie, Rozrywka, Tworzenie muzyki)
INNE: wersje bardziej rozbudowane posiadają więcej oprogramowania, dodatkowe przewody oraz moduły sterowania

Creative X-Fi

+ doskonałej jakości dźwięk
+ nowe systemy poprawy i uprzestrzenniania dźwięku
+ zupełnie nowe podejście do obróbki próbek
– nie mam takich możliwości w moim zestawie CarAudio

9 8 8

www.creative.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

APOLLO RW 2007 PC
- CENA: 158 zł
- DOSTARCZYŁ: Apollo Multimedia RW 2007 PC. Apollo Electronics, ul. Szyszkowa 35/37 02-285 Warszawa
- WWW.APOLLOMULTIMEDIA.PL

GENIUS TWIN WHEEL
- CENA: 190 zł
- DOSTARCZYŁ: Tabasco S.C., ul Stolarska 8/2c 53-205 Wrocław, tel: (0 71) 363 29 47
- WWW.GENIUSNET.COM.TW

ALLOR | APOLLO KONTRA GENIUS

Konkurs SMS!

Do wygrania kierownica Apollo RW 2007

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W ile programowalnych przycisków wyposażona jest RW-2007?
A) 0 B) 4 C) 10

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorem nagród jest
APOLLO multimedia
www.apollo.com.pl

Apollo RW 2007 PC.

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Apollo Multimedia
NAZWA: RW 2007 PC

INNE
KOMPATYBILNOŚĆ: PC
LICZBA PROGRAMOWALNYCH PRZYCISKÓW: 10
MOCOWANIE: plastikowe obejmy
SPOSÓB PODŁĄCZENIA: USB
SYSTEM SPRZĘŻENIA ZWROTNEGO: Vibration Feedback

Genius Twin Wheel.

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Genius
NAZWA: Twin Wheel

INNE
KOMPATYBILNOŚĆ: PC
LICZBA PROGRAMOWALNYCH PRZYCISKÓW: 10
MOCOWANIE: plastikowe obejmy
SPOSÓB PODŁĄCZENIA: USB
SYSTEM SPRZĘŻENIA ZWROTNEGO: Vibration Feedback

Kółka dla mas

O zaletach grania w co bardziej realistyczne samochodówki za pomocą kierownicy napisano masę elaboratów, można je jednak sparafrazować w zdaniu „jazda samochodem za pomocą klawiatury jest jak granie na fortepianie za pomocą kierownicy". Kierownica kierownicy jednak nierówna, w dodatku nie każdy jest maniakiem uznającym jedynie topowego Logitecha.

Dwie kierownice, jakie otrzymaliśmy ostatnio do testów, to modele ze średniej półki. Obydwa mają taki sam kąt obrotu (180 stopni), urealniający wrażenia z jazdy system Vibration Feedback, pedały, sporą liczbę programowalnych przycisków (10 w przypadku Apollo, 12 w Geniusie) oraz cenę poniżej 200 złotych. Ale na tym podobieństwa się kończą.

Lepsze wrażenie robi na pierwszy rzut oka droższy Genius. Większe pudełko zwraca uwagę jeszcze przed otworzeniem, większe jest także koło kierownicy oraz pedały. Poza tym jest on kompatybilny zarówno z PC, jak i konsolami Sony (na końcu kabla ma wtyczkę USB oraz konsolowego pada), wyposażony jest również we wszystkie niezbędne do gry na konsoli przyciski, łącznie z D-Padem. **W praktyce nie jest już jednak aż tak różowo.** Plastik jest nieco za śliski, zamiast łopatek do zmiany biegów mamy przyciski na wieńcu, za mocno wyczuwa się również położenie neutralne kierownicy. Słabe są również przyssawki, którymi można przytwierdzić całość do blatu, ale na szczęście dostajemy także obejmy, więc nie trzeba się o solidność mocowania obawiać.

Na półce w sklepie Apollo robi nieco mniejsze wrażenie, ale za to po rozpakowaniu... to jest Logitech! Od Formula Force GP różnią go szczegóły: nieco inaczej rozmieszczone przyciski, inne łopatki do zmiany biegów (podwójne) – i gorsza jakość wykonania. Gumowe – w Logitechu – nakładki na koło zapobiegające ślizganiu się dłoni zastąpiono tutaj porowatym plastikiem (troszkę lepszym niż w Geniusie), pedały są mniejsze i mają mały skok (również w stosunku do Geniusa), ale za to mają przyssawki przydające się na parkiecie, choć nieco przeszkadzające na wykładzinie. Łopatki na kierownicy choć są, działają bardzo ciężko, mają również za duży skok. Można nimi sterować gazem i hamulcem, ale jest to bardzo niewygodne. Nie można się natomiast przyczepić do mocowania kierownicy do blatu (plastikowe obejmy jak w Logitechu), nie ma także problemu z wyraźnie wyczuwalnym położeniem neutralnym. Dziwić może jedynie oznaczenie przycisków jak w kontrolerach do konsoli Sony, bo oficjalnie Apollo z nią kompatybilny nie jest.

W boju oba kontrolery sprawowały się całkiem nieźle, choć najlepsze byłoby połączenie pedałów z Geniusa z kierownicą Apollo. Jako że takie rozwiązanie nie wchodzi w rachubę, kolejnym kryterium może być kompatybilność z konsolami – oficjalnie oferuje to Genius – lub liczba programowalnych przycisków, w której to konkurencji również prowadzi Genius. Jeśli natomiast skupić się na samych wrażeniach z jazdy, dzięki przyjemniejszej kierownicy lepszy jest Apollo i to mimo takich sobie łopatek oraz mniejszych pedałów. A na dodatek jest również tańszy, więc jeśli najważniejsza jest jazda, **Apollo będzie lepszym wyborem.** |CDA|

Apollo RW 2007 PC
- + brak wyraźnego położenia neutralnego
- + sprawdzony kształt koła
- + duża liczba programowalnych przycisków
- – małe pedały

POWER 6 | DODATKI 0 | ECO 5

www.apollomultimedia.pl

Genius Twin Wheel
- + dołączone metalowe obejmy do mocowania
- + duża liczba programowalnych przycisków
- + kompatybilność z PC i PS2
- – wyraźnie odczuwalne położenie neutralne

POWER 6 | DODATKI 0 | ECO 5

www.geniusnet.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Perfect vision

Perfect game

- płynny obraz w grach i filmach DVD - szybki czas reakcji: 12 ms
- doskonałe odwzorowanie kolorów - kontrast: 600 : 1
- szerokie kąty widzenia - poziom/pion: 160°/160°
- klasa i nowoczesność - aluminiowa obudowa

PS776D

MAG INNOVISION

Autoryzowane Salony Sprzedaży MAG Innovision na stronie

www.magi.pl

CENA: 720 zł
DOSTARCZYŁ: AB SA
WWW.AB.PL

MIKE-L | BICZ NA 6600 GT?

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 GT
PAMIĘĆ: 256 MB
ZEGAR GPU/MEMORY (OC): 475/490 MHz (560/570 MHz)
MAGISTRALA: PCI-Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, TRIXX (podkręcanie), gra Splinter Cell: Pandora Tomorrow
DODATKOWE: brak

Sapphire **Radeon X800 GT**

Tak zwaną „średnią półkę" wśród kat graficznych zdominowały kilka miesięcy temu produkty Nvidii oznaczone symbolem 6600 GT. Próbowały z nimi konkurować szybsze ATI X800 XL, lecz zdecydowanie przegrywały cenowo.

Firma ATI nie zamierzając odpuścić tego segmentu rynku postanowiła zakasać rękawy i stworzyć coś, co mogłoby być konkurencją dla 6600 GT – i chyba jej się to udało. Na rynku pojawiła się karta, która przy cenie oscylującej w granicach 700 złotych oferuje większą wydajność od konkurentki, a na dodatek, co się przy ATI nie zdarza zbyt często, bardzo dobrze daje się podkręcać, przez co zyskuje wydajność kart droższych o kilkaset złotych! Jest to układ ATI Radeon X800 GT. Otrzymaliśmy pierwszy egzemplarz tego akceleratora umieszczony na karcie od Sapphire.

Karta wygląda całkiem niepozornie, co zresztą widać na zdjęciach – niewielki radiator z wentylatorem, którego obroty są regulowane w zależności od obciążenia akceleratora. Gdy pracuje on wolno – z komputera prawie nic nie słychać, lecz gdy pogramy choćby przez chwilę, dźwięk staje się wyraźnie słyszalny.

Producent dostarczył – prócz sterowników oraz gry Splinter Cell: Pandora Tomorrow – także aplikację TRIXX, dzięki której możliwe jest **szybkie i bezpieczne (opcja testowania ustawień od standardowej aż do zadanej częstotliwości pamięci oraz rdzenia) podkręcanie zegarów** taktujących moduły pamięci oraz rdzeń układu. Testy wykonałem na standardowych wartościach zegarów **475/490 MHz,** jak i dla maksymalnie wyżyłowanych **560/570 MHz**, przy których testy nie zacinały się, a na ekranie nie pojawiały się artefakty. Efekty testów możecie sprawdzić w tabelce. Karta jest bardzo szybka, a po podkręceniu wręcz śmiga – oczywiście szybsze układy z jednej, jak i drugiej stajni (x800 XL, X850, GF 6800 czy 7800) oraz te pracujące w trybach SLI i CrossFire zostawiają ją zdecydowanie w tyle, lecz cenowo jest ona na razie nie do pobicia.

Malkontenci, którzy będą chcieli zdyskredytować nowe dziecko ATI, wysuną zapewne trzy argumenty: **ATI nie obsługuje Shader Model 3.0**, 6600 GT stanieje i będzie atrakcyjniejsza, ATI jest szybsza, bo ma 256 MB pamięci. W pewnym sensie będą mieli rację, lecz ja się z nimi do końca nie zgodzę. SM3.0 – dobrze, lecz co mi po tym, skoro włączając te funkcje w grach często zamiast przyspieszenia mam obniżkę wydajności – choć faktycznie obraz niejednokrotnie jest ładniejszy. Co do ceny – to te przecież i tak spadają, więc różnica nie będzie duża. Jeśli wspomnimy o dwukrotnie większej pojemności pamięci, to także prawda, lecz co z tego, że jest to 256 MB, skoro całość kosztuje tyle, co konkurencja ze 128 MB?

Myślę, że producent mógłby zainstalować dużo wolniej obracający się wentylator, dzięki czemu całość mniej hałasowałaby podczas zabawy.

Sapphire Radeon X800 GT to bardzo dobre urządzenie i myślę, że dzięki niemu nie tylko otrzymaliśmy kolejną bardzo szybką i niezbyt drogą kartę dla PCI-Express, ale także będziemy mogli się spodziewać w najbliższym czasie obniżki cen innych. Wojna cenowa dla użytkownika to miód na serce i… portfel. **|CDA|**

Sapphire Radeon X800 GT
+ bardzo dobra wydajność
+ duża podatność na podkręcanie
− głośny układ chłodzenia (przy dużym obciążeniu)

POWER 7 | DODATKI 5 | ECO 8

www.sapphiretech.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Wyniki porównania

Sapphire	Sapphire Radeon X800 GT Standard	Sapphire Radeon X800 GT 4 Antyalias/8 Anizo	Sapphire Radeon X800 GT (OC) Standard	Gigabyte Radeon X800 GT (OC) 4 Antyalias/8 Anizo	Gigabyte GV-NX66H128D Standard	HIS GV-NX66H128D 4 Antyalias/8 Anizo	HIS X800 XL IceQ II Standard	X800 XL IceQ II 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03 / 05	9263 / 4068	5508 / 3669	10468 / 4750	6373 / 4286	8797 / 3643	4569 / 2683	12148 / 5373	8554 / 4793
Codecreatures	4897	3748	6407	4324	4661	2157	6901	5123
X-2 The Threat (1600)	42,218	29,082	48,288	32,741	49,822	50,847	67,321	51,076
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	189,37/92,10	129,19/86,51	222,12/93,35	152,28/90,63	178,57/87,08	64,50/50,85	269,54/95,82	213,95/95,48
Farcry (1024/1600 Max Detail)	73,40/43,14	64,00/25,59	74,17/51,89	70,63/30,25	63,41/43,83	38,9/18,02	71,96/69,73	71,57/37,02
Aquamark 3 (FPS)	53,836	48,734	56,453	52,637	59,99	44,79	70,463	65,546
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	106,5/90,1/62,7/29,5	75,8/56,5/37,5/17,3	108,2/98,8/72,9/35,2	85,7/66,4/44,5/20,6	102,9/100,3/84,5/*	80,7/60,8/39,7/*	104,2/102,1/92,3/53,6	97,8/84,2/66,3/33,7
The Project (1024)	39,86	28,13	46,55	33,51	*	*	55,38	40,58
Splinter Cell Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	50,17/27,37 (*/*)	39,84/21,04 (*/*)	59,87/32,84 (*/*)	47,48/25,15 (*/*)	*	*	*	*

Sterowniki Catalyst 5.7
X - Testu nie udało się uruchomić * - Testu nie wykonywano, SM - Shader Model

Zestaw testowy: Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci - 2*GeIL 512 MB PC2-5300, Obudowa - Chieftec BA-01B-B-B, Karta dźwiękowa - Creative Audigy 4 Pro

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 280 zł
DOSTARCZYŁ: ASUS Polska

HTTP://PL.ASUS.COM

DANE TECHNICZNE
TUNER CYFROWO-ANALOGOWY: Philips
MAGISTRALA: PCI
WEJŚCIA: antena cyfrowa, analogowa, odbiornik podczerwieni, wejście audio-wideo
PILOT: tak (sterowanie wszelkimi funkcjami, zasięg do 5 metrów)
RADIO: tak, FM
TIME SHIFTING: tak
DODATKOWO: antena radiowa i telewizyjna (z magnesem w podstawie)
OPROGRAMOWANIE: CyberLink Power Cinema

ASUS **My Cinema P7131 Dual**

Przy zakupie tunera telewizyjnego do komputera zastanawiamy się głównie nad jego możliwościami sprzętowymi. Często kwestia prostoty obsługi oraz wyposażenia dodatkowego schodzi na drugi plan.

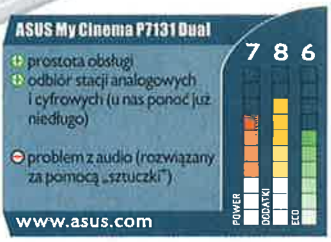
ASUS My Cinema P7131 Dual to urządzenie, który na pierwszy rzut oka nie jest niczym nadzwyczajnym – dwa układy na płytce wspomagane małym, obudowanym blachą tunerem. Gdy sięgniemy głębiej do pudełka, znajdziemy tam nie tylko płytki ze sterownikami i oprogramowaniem CyberLink PowerCinema, ale także niewielki pilot wraz z odbiornikiem podczerwieni, przewód-rozgałęźnik wejść wideo i audio, jak również antenę radiową (mały przewód) oraz **bardzo ciekawą antenę telewizyjną**, która w podstawie ma ukryty magnes – można ją przyczepić do obudowy komputera lub innego elementu metalowego na biurku. Co ciekawe, podczas testowania zestawu w domu antena nie sprawdzała się nadzwyczajnie (grube mury), ale na wrocławskim Rynku, mimo blaszanych dachów, które nawet szerokopasmowej zaokiennej antenie sprawiały problemy, udało się wyszukać kilka stacji telewizyjnych, a obraz – choć był zaśnieżony – dawał się bez większych problemów oglądać.

Karta ma tuner cyfrowy oraz analogowy, co znacznie poprawia funkcjonalność całości.

Bardzo dobre oprogramowanie, które w pełni można włączać i sterować nim za pomocą pilota, sprawdza się znakomicie – przypomina Windows Media Center. **Obsługuje między innymi TimeShifting**, nagrywanie, a także pozwala na obróbkę zapisanych programów i audycji, ich edycję i zapis na nośnikach DVD.

Jedynym i głównym mankamentem urządzenia był fakt, że mimo określenia (program sam wyszukał) kraju, w którym się znajdujemy (Polski), nie udało się włączyć dźwięku. Trzeba było wybrać zamiast Polski Czechy, przez co dźwięk pojawiał się jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki.

Tuner ASUS-a nie powinien sprawić zbyt wielu problemów nawet początkującym użytkownikom, lecz **ci, którzy liczą na większą kontrolę nad parametrami obrazu czy innymi funkcjami, powinni pomyśleć o innym oprogramowaniu lub tunerze.** **|CDA|**



» CENA: 469 zł
» DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
» WWW.STEELPAD.COM

» DANE TECHNICZNE
PASMO PRZENOSZENIA SŁUCHAWEK: 16 - 28 kHz
PASMO PRZENOSZENIA MIKROFONU: 75 - 16 kHz
IMPEDANCJA SŁUCHAWEK: 32 Ω
IMPEDANCJA MIKROFONU: 2 kΩ

TECH-NICK | NIEMAL IDEALNE DLA GRACZY...

» DANE TECHNICZNE
SPL @ 1KHZ VRMS: 110 dB
CZUŁOŚĆ MIKROFONU: 38 dB
KARTA DŹWIĘKOWA: USB (Stereo)
DŹWIĘK PRZESTRZENNY: efekt Surround 7.1
EQUALIZER: 12 kanałów
TYP OBUDOWY: zamknięty
ZŁĄCZE: 2 x 3,5 mm jack
PRZEWÓD: 1 + 2 m (3 metry)
GWARANCJA: 12 miesięcy
W PUDEŁKU: słuchawki, karta dźwiękowa USB, instrukcja, sterowniki, przedłużacz

Steel Sound 5H USB

Na rynku pojawia się coraz więcej profesjonalnych zestawów słuchawkowych zaprojektowanych przy wykorzystaniu sugestii i doświadczeń graczy ze światowej czołówki – SK-Gaming Team. (Aby odseparować się od hałasu i móc skupić się na potyczkach, używają oni zawsze dobrych słuchawek.)

Konstrukcja Steel Sound 5H USB jest bardzo ciekawa, gdyż prócz odłączanych słuchawek (ułatwia to transport), w lewej obudowie znajduje się chowany w całości mikrofon. Na dość krótkim przewodzie – 1 m – znajduje się pilot pozwalający regulować głośność w słuchawkach, który ma dodatkowo wbudowany trzystopniowy przełącznik do wybierania czułości mikrofonu (High/Low) lub do jego wyłączenia. Jeśli nie siedzimy blisko komputera, w podłączeniu do karty muzycznej pomoże przedłużacz – 2 m.

W zestawie znajdziemy także kartę dźwiękową podłączaną do USB – jak twierdzą gracze z SK-Gaming Team – pomaga im to, gdy muszą grać na różnych komputerach – zawsze mają ten sam dźwięk w słuchawkach. **Karta oferuje symulację dźwięku 7.1**, która nie jest tak dobra, jak ma to miejsce przy X-Fi, lecz daje całkiem dobre rezultaty.

Przetestowałem słuchawki na kilku kartach dźwiękowych, także dołączonej USB i najnowszej Creative X-Fi. Przyznać muszę, że w porównaniu do opisywanych w 7 numerze CDA przez MQC IceMatów, Steel Soundy wypadły dużo lepiej. Basy przenoszone przez membrany są głębsze, soprany czystsze, a środek pasma także nie jest zaniedbany. Muzyka wydaję się bardziej ciepła w odsłuchu, a poszczególne instrumenty wyraźniej słyszalne.

Gąbka na słuchawkach oraz miękka wyściółka na pałąku, nawet na dość dużej głowie nie sprawia, że użytkownik czuje się, jakby mu czerep ściskało imadło.

Słuchawki takie jak konstrukcja Steel Sound 5H to bardzo dobra alternatywa dla dobrej klasy głośników, choć wolę te drugie, jeśli chodzi o symulację przestrzeni. **Gdyby nie cena, przyznam, że sam bym sobie je kupił.** |CDA|

Steel Sound 5H USB

⊕ przemyślana konstrukcja
⊕ świetna jakość dźwięku
⊕ karta muzyczna USB

⊖ wysoka cena – za nią można kupić niezłe głośniki 5.1

POWER 9 | DODATKI 8 | ECO 4

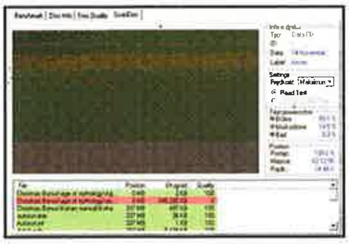
www.mmv.pl

| SAMSUNG SH-W162C

» CENA: 199 zł
» DOSTARCZYŁ: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
» WWW.SAMSUNG.PL

» DANE TECHNICZNE
FIRMWARE: TS07
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/32x
ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/8x

MAX I/O | KOLEJNE PRZYSPIESZENIE...



» DANE TECHNICZNE
ZAPIS DVD-R/RW: do 16x/6x
ZAPIS DVD+R/-R (DL): do 5x/4x
ODCZYT CD-R/RW: do 48x/40x
ODCZYT DVD-R/-RW/+R/+RW: do 12x/8x/8x/8x
ŚREDNI CZAS DOSTĘPU: CD-ROM/R/RW – 110ms, DVD Single – 130ms, DVD Dual – 140ms, DVD±R/RW – 140ms
OBSŁUGIWANE FORMATY: DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-Video, DVD-ROM, CD-R, CD-RW (HSRW,US-RW), CD-ROM, CD-I(FMV), CD-ROM/XA, CD-Audio, CD-DA, Video-CD, Photo CD, CD-Extra, CD-TEXT,
Metody zapisu CD-R/RW: DAO (Disc-At-Once), TAO (Track-At-Once),SAO (Session-At-Once), Variable & Fixed Packet Write,
Metody zapisu DVD+R/RW: Random, Sequential
Metody zapisu DVD-R/RW: Incremental, DAO
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
WYMIARY: 146 x 41 x 185 mm
WAGA: 0,9 kg
OPROGRAMOWANIE: nero Express, INCD 4
GWARANCJA: 2 lata
DODATKOWE: zapobieganie błędom „Buffer Under Run Free Technology"

Samsung SH-W162C

Ciekawostką pozostanie fakt, że spreparowane przeze mnie płyty testowe (porysowane w dość perfidny sposób) są przez jedne napędy odczytywane jedynie z lekką zadyszką lub po prostu „nie są widziane" jako nośniki z danymi.

Tym razem z korekcją błędów znów poradził sobie śpiewająco napęd Samsung SH-W162C. Jest to urządzenie, w którym poprawiono przede wszystkim **szybkość nagrywania nośników**. Poza tym przyspieszono jeszcze wypalanie danych na płytkach CD-R i CD-RW, odpowiednio 48x i 32x, DVD+RW i -RW zapisywane są z szybkością 8x i 6x a DVD+R/-R DL z 5x i 4x. Co ciekawe, poprzedni napęd w ogóle nie zapisywał danych na DVD-R DL.

Kulturą pracy urządzenie zyskuje sobie moją przychylną opinię – nośniki nie wibrują i nie szumią zbytnio, a aplikacja Magic Speed pozwala wybrać tryb pracy: szybki lub cichy (szczególnie przydatny, gdy słuchamy muzyki lub oglądamy na komputerze filmy). Dołączono do napędu pakiet Nero Express, którego interfejs może zostać zmieniony na polską wersję – co znacznie ułatwia korzystanie początkującym użytkownikom.

Wszystko pięknie, lecz okazało się na przykład, że **nie udało się wypalić płytki BulkPaq DVD+R** – takiej, jaką dołączyliśmy kiedyś do pisma. Wysłaliśmy jedną taką do Samsunga – **obiecano, że w kolejnej wersji firmware'u znajdzie się obsługa tego nośnika.** W niektórych przypadkach urządzenie bardzo długo „zbierało" się do wypalania, przez co oczekiwanie na rezultat było znacznie dłuższe od spodziewanego – **rozruch trwał czasem dłużej niż 2 minuty!** Co ciekawe, nośniki dawały się bez problemu odczytać w innych napędach.

Po poprzednich testach nagrywarki Samsunga, która otrzymała wyróżnienie, otrzymaliśmy kilka sygnałów, że są z nimi problemy. Tym razem przetestowałem nie jedno, a trzy urządzenia – wszystko po to, by porównać ich osiągi oraz sprawdzić, czy aby na pewno wszystko jest tak, jak być powinno. Prócz zaobserwowanego problemu z jednym krążkiem reszta jest jak najbardziej w porządku. |CDA|

Do testów użyto płyt firm TDK (CD-R, DVD+R, DVD-R, DL), Verbatim (DVD+R, DL), BulkPaq (DVD+R) oraz DataSafe (DVD+R), jak i kilku innych nośników.

Samsung SH-W162C

⊕ wysoka kultura pracy
⊕ niezła szybkość nagrywania DL

⊖ problemy z niektórymi nośnikami

POWER 8 | DODATKI 5 | ECO 8

www.samsung.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 1299 zł
DOSTARCZYŁ: PANASONIC POLSKA
AL. KRAKOWSKA 4/6
TEL. 0 801 351 903
WWW.PANASONIC.PL

DANE TECHNICZNE
OBIEKTYW: LUMIX DC VARIO
OPTYCZNY ZOOM: 6x
OPTYCZNY STABILIZATOR OBRAZU: MEGA O.I.S. (Tryb 1/Tryb 2)

DANE TECHNICZNE
ILOŚĆ EFEKTYWNYCH PIKSELI: 5,0 megapikseli
CZUŁOŚĆ ISO: Auto/80/100/200/400
CZAS EKSPOZYCJI: 8-1/2000 s
SAMOWYZWALACZ: 10 s/2 s
ROZDZIELCZOŚĆ (PIKSELE): do 2560 x 1920
FILMY: 320 x 240 pikseli 30 kl./s, 10 kl./s
WBUDOWANA PAMIĘĆ: 14 MB
WYMIARY: 100,5 x 63,5 x 32,9 mm
WAGA: 178 g (obudowa)/224 g (z bateriami)

Ciekawa i przemyślana konstrukcja, z możliwością włączenia kompensacji drgań oraz długim czasem pracy na komplecie akumulatorów AA.

Panasonic Lumix DMC-LZ2

Cyfrowe kompaktowe aparaty fotograficzne wyposażane są coraz częściej w możliwości spotykane do niedawna jedynie w cyfrowych lustrzankach. Także od nich przejmują funkcje, które pozwalają na wykorzystanie aparatu w dużo większym stopniu niż tylko pstrykanie na automatycznych nastawach.

Bardzo ciekawą propozycję dla użytkowników ceniących sobie wysoką funkcjonalność i niewielkie gabaryty aparatu przedstawiła firma Panasonic, prezentując model Lumix DMC-LZ2. Sferyczne, szklane soczewki oferują **6-krotne powiększenie optyczne, matrycę 5 megapikseli oraz system przeciwdziałania wstrząsom**, dzięki któremu nawet gdy drży nam ręka lub gdy się poruszamy, możemy wykonać ostre zdjęcia. Opcja ta może działać przez cały czas operowania aparatem lub jedynie w momencie, gdy naciskamy migawkę – wtedy zwykle lekko poruszamy urządzeniem, gdy nie jest ono umieszczone na statywie. Sprawdza się to dość dobrze, choć muszę przyznać, że cudów z reklamy nie należy oczekiwać.

Aparat zasilany jest dwoma bateriami AA, choć osobiście polecam gorąco dokupienie akumulatorów z ładowarką. Godnym podkreślenia faktem jest mała prądożerność. Na dwóch akumulatorach NiMH można wykonać minimum kilkadziesiąt zdjęć z lampą błyskową i dużo więcej bez niej (ok. 150).

Bardzo dobrze działa system wielopunktowego dobierania ostrości – wybiera charakterystyczne (kontrastowe) obiekty i do nich dopasowuje ostrość. Podczas testów niezmiernie cieszył mnie **bardzo krótki czas, który upływał od momentu włączenia urządzenia, do czasu gdy mogłem wykonywać fotografię – mniej niż 2 sekundy!** Nabywcom poleciłbym od razu zakup karty pamięci SD o pojemności co najmniej 256 MB, gdyż we wbudowanych 14 MB nie zmieścimy zbyt wielu zdjęć. Po dwutygodniowych testach muszę przyznać, że ewolucja urządzeń takich jak LZ2 postępuje nad wyraz sprawnie i szybko, lecz ceny jeszcze troszkę studzą zapał potencjalnych nabywców. **|CDA|**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

DOSTARCZYŁ: Media-tech
Brzeziny 13B
05-074 Halinów

WWW.MEDIA-TECH.COM.TW

ALLOR | DLA KAŻDEGO COŚ DOBREGO

Media-tech **dla myszek**

Przegląd zacznijmy od najprostszego modelu MT 253 – dość małej podkładki wykonanej z pianki pokrytej lekko porowatym tworzywem z naniesioną fotografią. Przeznaczona jest do wszystkich rodzajów myszek, łącznie z optycznymi. Brak jej bajerów, ale jest wygodna, a nawet tanie myszki optyczne działają na niej bez problemów. Zastrzeżenia można mieć jedynie do niewielkiego rozmiaru, ale stał się on już standardem.

MT 257 jest równie mała, a jedyna widoczna różnica to „trójwymiarowa" fotografia. Inna faktura pokrywającego piankę plastiku jednak sprawia, że myszka **ślizga się po niej z większym oporem**, a podkładka ma przez to tendencję do ślizgania się po blacie. Co gorsza, tańsze myszki optyczne mają na niej problemy. Powierzchnia podkładki pokryta jest bowiem pionowymi żłobieniami i często albo kursor ledwo się poruszał, albo przesuwał się samodzielnie, bez dotykania gryzonia – nie jest to więc dobry kompan dla tańszych myszek optycznych.

Dwie kolejne podkładki, MT 255 i 258, to modele o **ergonomicznym kształcie i wyposażone w żelowe poduszki pod nadgarstek**. Ich dodatkową zaletą jest fakt, że wykonane zostały (poza poduszkami) z silikonu, dzięki czemu nie ślizgają się po biurku. A różnice? 255 to model podstawowy, pokryty jednokolorowym materiałem, co – wbrew pozorom – jest zaletą, bo myszki, niezależnie od konstrukcji, działają na niej bez najmniejszych problemów. Jest pod tym względem nawet lepsza od 253. Przyzwyczaić trzeba się jedynie do dość twardej poduszki żelowej, ale nadgarstek będzie nam za to wdzięczny.

Natomiast 258 to model typu „zrób to sam": **w pudełku mamy silikonową bazę, żelową poduszkę (obie przezroczyste) oraz nakładkę, po której ma się ślizgać myszka.** Składa się to samodzielnie, za to pod pole dla myszki możemy włożyć fotografię czy wizytówki. Pomysł niezły, jednak wykonanie... Nie dość, że są problemy z dobrym umocowaniem poduszki (po kilkunastu sekundach wyskakiwała ze swojego miejsca), to jeszcze **myszki optyczne miały na niej duże problemy z działaniem**. Z uśpienia budziły się dopiero po kilkucentymetrowych ruchach, co dyskwalifikuje ją nie tylko w grach, ale nawet w zastosowaniach biurowych. W paru testach przeprowadzonych na żywo entuzjazm do tego modelu („o, można mieć własną fotkę!") szybko zmieniał się w irytację. Wyskakująca podkładka również sympatii nie budziła, trudno więc polecić ją nawet posiadaczom myszek kulkowych.

Ostatni z testowanych modeli, MT 259, przygotowany został **specjalnie z myślą o graczach**. Jest duży (prawie dwukrotnie większy od 253 i 257), ma klasyczny kształt, od spodu pokryty został specjalną pianką, mającą zapobiegać ślizganiu się po blacie, a od góry jednokolorowym i dość twardym, lekko porowatym tworzywem. Na pierwszy rzut oka wrażenie robi tylko jej wielkość, ale wystarczy położyć ją na biurku i przejechać myszką, by przekonać się, że nie wielkość jest najważniejsza. Myszki przesuwają się po niej niemal zupełnie bez oporu, co na początku może nieco przeszkadzać, ale potem nie sposób już wrócić do zwykłej podkładki. Poza tym nawet tanie modele optyczne działają na niej po prostu perfekcyjnie – pod warunkiem, że macie wersję pomarańczową lub czarną. Niebieskie mają problemy, więc w jej wypadku kolor ma bardzo duże znaczenie.

Pomarańczowy 259 to najlepszy z testowanych modeli, ale jeśli chcecie mieć żelową poduszkę, z czystym sumieniem polecam 255. Podobnie jak polecam 253, gdy priorytetem jest cena i ładna fotka. **|CDA|**

Nazwa	MT253	MT257	MT255	MT258	MT259
Cena	1,99	3,99	19,99	29,99	29,99
Plusy	-bezproblemowe działanie -cena	-fotografia 3D	-żelowa poduszka -bezproblemowe działanie	-żelowa poduszka -miejsce na fotografię lub notatki	-duża -bardzo dobra o ile nie niebieska
Minusy	-małe rozmiary	-problemy z myszkami optycznymi -małe rozmiary	-dość twarda poduszka	-słabe wykonanie -problemy z myszkami optycznymi	-problemy z niebieską wersją
Power	5	3	7	3	9
Eco	8	5	6	3	8

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 429 zł
DOSTARCZYŁ: Logitech

WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

DANE TECHNICZNE
ROZDZIELCZOŚĆ: domyślna 2000 DPI, inne: 400 i 800
SZYBKOŚĆ ANALIZY OBRAZU: 6,4 megapiksela na sekundę
MAKSYMALNA AKCELERACJA: do 1,65 metra na sekundę
PODŁĄCZENIE: bezprzewodowe 2,4 GHz (baza USB)
ZASILANIE: akumulator (drugi w zapasie)
ZŁĄCZE: USB (12-bitowy transfer danych)
ZASIĘG: do 3 metrów
PRZYCISKI: 4 (jeden w rolce) + 2 (regulacja rozdzielczości)
ROLKA: jest, uchylna na boki (2 dodatkowe „przyciski")
DLA: praworęcznych
OPROGRAMOWANIE: sterowniki (rozbudowane), MusicMatch, Desktop

Logitech G7 Cordless Laser Mouse

Logitech znów określa standardy dla nowych myszek.

W numerze 5/2005 Eld opisywał myszkę MX518 ze „stajni" Logitecha, która doskonale nadawała się dla graczy i grafików komputerowych. Tym razem w moje ręce wpadła prawdziwa świeżynka. Testowałem myszkę, o której newsy w Internecie pojawiły się ledwie 5 dni przed tym, gdy znalazła się na moim biurku.

Nazwa G7 ma związek z nowymi oznaczeniami urządzeń Logitecha, przeznaczonych dla graczy. W telegraficznym skrócie mogę napisać tyle, że ma **bardzo ergonomiczny kształt, 4 przyciski** (jeden w rolce), uchylną na boki rolkę, dwa przyciski przeznaczone do wyboru jednej z trzech czułości myszy, co sygnalizowane jest zapaleniem się odpowiedniej diody na dwufunkcyjnym panelu. Drugą funkcją diod jest przekazywanie użytkownikowi raportu o stanie naładowania akumulatora, który po rozładowaniu można w kilka sekund wymienić na drugi, ładowany w module USB i będący jednocześnie bazą dla odbiornika fal radiowych (klucz USB), gdyż mysz jest bezprzewodowa. Na spodzie myszy znajduje się – prócz laserowego czujnika ruchu i portu akumulatorów (bardzo lekkich) – także wyłącznik, dzięki któremu możemy całkowicie wyłączyć mysz, co znacznie wydłuża czas działania na jednym akumulatorze.

Ciekawostką stylistyczną jest inne niż w przypadku holograficznej powierzchni 518-tki pokrycie myszy kilkoma warstwami lakieru – podobnie jak ma to miejsce w samochodach. Mysz jest szalenie precyzyjna – 2000 DPI (!!!), niezbyt ciężka – nie ma problemów z bolącym nadgarstkiem, jak miało to miejsce przy MX1000 po dłuższym graniu. Dodatkowym atutem jest montaż na spodzie trzech bardzo dużych powierzchni pokrytych **teflonowym tworzywem** – ślizgaczy – przez co przemieszczanie gryzonia po różnych powierzchniach jest po prostu niedoścignione. Gdyby nie cena, G7 mógłbym polecić każdemu graczowi – no, chyba że ktoś koniecznie musi być uwiązany do komputera przewodem. **|CDA|**

Logitech G7 Cordless Laser Mouse

+ doskonale leży w dłoni
+ precyzja 2000 dpi powala
+ możliwość zmiany rozdzielczości w locie

− cena masakruje...
− za mało przycisków

POWER	DODATKI	ECO
9	6	5

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MQC | ZDALNIE STEROWANY KOMPUTER?

Logitech Cordless Desktop EX110.

Labtec ultra-flat wireless desktop.

DANE TECHNICZNE
PODŁĄCZENIE: dwa porty PS/2 lub jeden USB
ZASILANIE: mysz 2 x AA, klawiatura 2 x AAA
PRZYCISKI DODATKOWE: 12, część w pełni konfigurowalna
CZUŁOŚĆ MYSZY: 800 DPI
INNE: zabezpieczenie połączenia, brak diod (Caps Lock itp.)
CENA: 159 zł

DANE TECHNICZNE
PODŁĄCZENIE: dwa porty PS/2
ZASILANIE: mysz 2 x AA, klawiatura 2 x AAA
PRZYCISKI DODATKOWE: 14, niekonfigurowalne
CZUŁOŚĆ MYSZY: 800 DPI
INNE: diody Num, Cap i Scr na nadajniku
CENA: 109 zł

Bez kabli

Jeśli denerwują cię kable i jednocześnie chcesz przeznaczyć na kupno klawiatury i myszki ponad 100 złotych, rozejrzyj się za bezprzewodowymi klawiaturami.

Na tapetę wziąłem w tym miesiącu trzy zestawy, w skład każdego wchodziła bezprzewodowa klawiatura i mysz optyczna. O zaletach takiego połączenia pisać raczej nie trzeba, gdyż są one oczywiste. Warto jednak przestrzec przed pochopnym zakupem wszelkich „wirelessów" – usunięcie kabli nigdy nie jest do końca bezbolesne. Jeśli potrzebujesz bezprzewodowego zestawu tylko dlatego, że lubisz grać, siedząc w większej odległości od komputera, lepiej zainwestuj w przedłużacze. Nie dość, że wyjdzie taniej, to jeszcze komfort grania, mimo plątających się kabli, będzie wyższy.

„Profesjonalni" gracze nie używają bezprzewodówek, bo choćby nie wiem jak dobrej marki, czasem potrafią płatać figle. Przerwanie sygnału nawet na ułamek sekundy może kosztować w grze online życie, więc **jeśli przede wszystkim zależy ci na niezawodności, dobrze się zastanów przed dużym bądź co bądź wydatkiem**. Przy zakupie zwróć baczną uwagę na kilka elementów. Przede wszystkim **rozmieszczenie klawiszy**. Choć teoretycznie jest to kwestia indywidualnych upodobań i gustów, bardzo odradzam kupowanie klawiatury z nietypowym rozstawem klawiszy (i prawdę mówiąc, nie wierzę, żeby komuś się podobał Enter wielkości Controla... Są tacy?!). Pal licho niewygodę, człowiek, podobnie jak bakteria, przyzwyczai się do wszystkiego, ale udziwnione klawiatury tworzą złe nawyki. A małe są szanse, że będziesz miał takie samo ustawienie w szkole. Mała dygresja: widoczny na klawiaturze Logitecha układ jest zgodny z nowym standardem promowanym przez Microsoft. Strach pomyśleć, co się stanie, kiedy producent Windows stwierdzi, że obowiązującym standardem będą trójkątne monitory...

Innym istotnym parametrem w zestawach bezprzewodowych jest **zasięg działania**. Niestety na pudełkach tej informacji najczęściej nie znajdziesz, do tego niezbędny jest test. Nie bez znaczenia jest tu również poziom naładowania baterii i to, czy po drodze nie ma żadnych przeszkód terenowych. Do normalnej pracy niezbędna jest więc niewielka odległość od nadajnika, ale dobrze, jeśli klawiatura działa (nawet niekoniecznie płynnie) na dalszą odległość. Zawsze można ją wtedy potraktować jako pilot i wyłączyć komputer po obejrzeniu filmu, bez wstawania z łóżka (a co! Jestem leniem i dobrze mi z tym!). :)
Ostatnimi elementami, na które warto zwrócić uwagę, są oczywiście **dodatkowe przyciski** (i możliwość ich konfiguracji, która nie jest wcale „w standardzie" w większości sterowników) oraz gwarancja. Zasadniczo lepiej nie kupować sprzętu, na który producent daje ją na czas krótszy niż dwa lata. W zestawieniu pod tym względem bezkonkurencyjny jest Logitech, który czas ten wydłużył aż do pięciu lat! Pozostali oferują sensowne dwa.

***

Zestaw Logitecha jest wykonany bardzo estetycznie. Klawiatura jest lekka, a klawisze działają bardzo miękko, przez co stukot jest prawie niesłyszalny. Oferuje też 12 dodatkowych przycisków, którym (poza czterema multimedialny-

Konkurs sms

Do wygrania klawiatury Logitech Cordles EX 110 i Labtec UltraFlat

Aby go wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza termin „klawiatura multimedialna"?
A. Klawiaturę, która śpiewa i tańczy
B. Klawiaturę zawierającą dodatkowe przyciski, np. ułatwiające surfowanie w Sieci
C. Klawiaturę w kolorze czarnym

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.LO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) i wyślij sms-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 4 października 2005 r.

Fundatorem nagród jest www.logitech-sklep.com.pl Logitech

Logitech Cordless Desktop EX110 — POWER 6, DODATKI 8, ECO 6
- ⊕ konfigurowalne przyciski dodatkowe
- ⊕ pięcioletnia gwarancja
- ⊖ ułożenie klawiszy
- ⊖ powyżej dwóch metrów od czujnika już nie chce działać

www.logitech.com

Labtec ultra-flat wireless desktop — POWER 4, DODATKI 2, ECO 6
- ⊕ zasięg około 3 metrów
- ⊖ pionowe ułożenie klawiszy nad kursorami
- ⊖ „nerwowa" myszka

www.labtec.com

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Halifax MT1406.

DANE TECHNICZNE
PODŁĄCZENIE: USB
ZASILANIE: klawiatura 2 x AA, mysz 1 x akumulator AAA
PRZYCISKI DODATKOWE: 15 + scroll
CZUŁOŚĆ MYSZY:
INNE: ładowarka do myszy w nadajniku
CENA: 119,99 zł

mi, które przypisane są na stałe) można przypisać właściwie dowolne zadania dzięki bogatym i intuicyjnym sterownikom. Obok klawiszy funkcyjnych pojawił się też jeden nowy, zmieniający ich działanie – również konfigurowalne. Największą wadą klawiatury jest zmiana ułożenia wielu klawiszy. Spójrzcie zresztą na zdjęcie – zniknął całkowicie klawisz Scroll Lock (wg mnie niepotrzebnie, bo niektóre aplikacje z niego korzystają), insert uciekł znad kursorów w prawy górny róg, zaś lewy Shift został skrócony i zastąpiony częściowo backslashem. Można się do tego oczywiście przyzwyczaić, pytanie tylko – po co? **Dołączona mysz to gryzoń bardzo poprawny** i jeśli nie znajduje się daleko od czujnika, działa wystarczająco płynnie podczas pracy i grania.

Labtec zaprezentował bardzo płaską (a nawet ultra-płaską) klawiaturę kosztującą sporo mniej, bo „tylko" 109 złotych. Znajdująca się w zestawie **mysz jednak sprawia wrażenie, że swoje 800 DPI ma tylko na papierze** – wyraźnie dało się odczuć pewną nerwowość ruchów, która w FPS-ach kosztowała mnie niejednokrotnie życie (a bardzo często nabój, który zamiast trafić w łeb przeciwnika, leciał gdzieś w ścianę). Sama klawiatura jest nieco lepsza – znów co prawda mamy do czynienia ze zmianą położenia klawiszy (szczególnie mnie irytujące przemieszczenie tych nad kursorami), ale przynajmniej niczego nie zlikwidowano. Dodano za to 12 dodatkowych guzików, których działania nie można niestety skonfigurować, przez co skazani jesteśmy na standardowy zestaw mediaplayerowo-przeglądarkowy.

Halifax MT1406

⊕ ładowarka w zestawie
⊕ dodatkowe przyciski
⊕ zasięg do ok. 2,5 metra

⊖ mało stabilna mysz, nie nadaje się do ostrego grania
⊖ przekombinowane ułożenie klawiszy

POWER	SOBATKI	ECO
5	7	6

www.media-tech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Sprzęt Labteka jest stosunkowo ciężki, choć plastik, z którego został wykonany, nie sprawia wrażenia solidnego. Niemniej nie jest to zły zakup, zwłaszcza dla kogoś przyzwyczajonego do nisko osadzonych klawiszy (czyli np. posiadacza laptopa). Dla lubiących ładne zabawki nie bez znaczenia jest również całkiem elegancki wygląd.

Odpowiedzią na dwa powyższe zestawy może być model **Halifax MT1406 z Media Tech**. On również ma nisko osadzone klawisze (których stukot jest już jednak głośniejszy) i całkiem solidną myszkę (która jednak nie może się równać z propozycją Logitecha). **Dodatkowych przycisków mamy aż 15 na klawiaturze i dwa na myszce.** O ile w pierwszym przypadku ponad standard wybija się jedynie pokrętło, już na gryzoniu nieczęsto spotykamy się z przyciskami „wstecz" i „dalej", dzięki którym nawigacja po stronach WWW jest jeszcze szybsza i wygodniejsza. (O ile myszka nie szwankuje, co jej się niestety zdarzyło podczas testów – na jakiś czas przestała reagować. Może to jednak tylko wada mojego egzemplarza?)

Nie ma róży bez kolców, klawiatura Media Tech ma też swoje wady, a właściwie jedną – choć sporą. Ułożenie klawiszy – choć bardziej adekwatnym sformułowaniem byłoby tu „upchanie". **Delete znajduje się obok Controla, Spacja jest bardzo krótka,** do Entera (niewiele większego od klawiszy literowych) i Backspace'a przylegają klawisze Home i Page Down... Nie rozumiem, po co tak kombinowano, zwłaszcza że klawiatura nie jest wcale przez to mniejsza, bo zaoszczędzone miejsce zajęły klawisze dodatkowe, które z powodzeniem mogłyby się znaleźć na górze. Gdyby nie ułożenie klawiszy, Halifax byłby bardzo dobrym wyborem. Tym bardziej że **w zestawie jest też dołączona ładowarka do akumulatora w myszce.** |CDA|

OBNIŻAMY CENY PRENUMERATY!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty możesz otrzymać prezent lub kupić gadżet z logo CD ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action z CD lub z DVD **w cenie 153 zł**

Za 12 wydań z DVD kupionych w kiosku zapłacisz 178,80 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 25,80 zł**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action z CD lub z DVD **w cenie 76,50 zł**

Za 6 wydań z DVD kupionych w kiosku zapłacisz 89,40 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 12,90 zł**

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action z CD + PC Format z CD lub
CD Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 259,90 zł

Za 12 wydań z DVD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 307,80 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz 47,90 zł**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action z CD + PC Format z CD lub
CD Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 137 zł

Za 6 wydań z DVD: CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 153,90 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 16,90 zł**

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD lub DVD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

Symbol: DMV

DREAMWEAVER 4

Książka przeprowadza Czytelników krok po kroku przez proces projektowania atrakcyjnych witryn sieciowych. Jest adresowana zarówno do początkujących użytkowników programu, jak i profesjonalistów. Została napisana w taki sposób, żeby nawet ci, którzy nie mają wiedzy na temat projektowania mogli tworzyć atrakcyjne strony WWW.

Symbol: SM

SZKOŁA ŚREDNIA-MATEMATYKA, FIZYKA,CHEMIA,BIOLOGIA

Na jednej płycie CD-ROM znajdziesz wszystkie tematy standardowego programu szkoły średniej do matematyki, fizyki, biologii, chemii. Całość ilustrowana bogatym zbiorem mutlimediów, które sprawią, iż nauka będzie przyjemniejsza, a trudne zagadnienia będą łatwiej zrozumiane. Szkoła Średnia to doskonała pomoc dla każdego ucznia gimnazjum i liceum.

Symbol: CRK

CRACKING.JAK SIĘ PRZED NIM BRONIĆ.

Na treść książki składają się następujące rozdziały: - Wstęp do problematyki - Programy najczęściej używane przez krakerów - Najczęstsze błędy w dziedzinie zabezpieczeń - Podstawowe typy zabezpieczeń - Wykrywacze debugerów i dezassemblerów oraz inne sztuczki poprawiające jakość zabezpieczeń - Porady, jak lepiej chronić programy - Ważne struktury w Windows - Skutki zabezpieczania programów - Ciekawe strony internetowe. Książka wyposażona jest w płytę CD-ROM.

Symbol: SP

SZKOŁA ŚREDNIA-POLSKI, HISTORIA, GEOGRAFIA

Na jednej płycie CD-ROM znajdziesz wszystkie tematy standardowego programu szkoły średniej do języka polskiego, historii i geografii. Całość ilustrowana bogatym zbiorem mutlimediów, które sprawią, iż nauka będzie przyjemniejsza, a trudne zagadnienia będą łatwiej zrozumiane. Szkoła Średnia to doskonała pomoc dla każdego ucznia gimnazjum i liceum.

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

ZAKUP KAŻDEGO, WYBRANEGO GADŻETU POWIĘKSZA WARTOŚĆ PRENUMERATY ODPOWIEDNIO O 10 ZŁ, 20 ZŁ LUB 30 ZŁ.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: [ ][ ] [ ][ ][ ][ ]
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: [ ] w cenie [ ]

Wybieram następujący prezent: DMV [ ] SM [ ] SP [ ] CRK [ ]

Wybieram następujący gadżet: koszulka [ ] czapeczka [ ] smycz [ ]

oferta październik 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

[ ] Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

[ ] Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

[ ] Kartą kredytową:

[ ] VISA Classic [ ] VISA Business [ ] Polcard [ ] PBK Styl [ ] EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** telefonicznie 22/ 517 50 55 **3.** faksem 22/ 517 05 30 **4.** e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:
http://prenumerata.bauer.pl – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

Kogo z nich zobaczysz na balu mistrzów sportu?

Gry komputerowe weszły w nową erę.
Prawdziwe emocje, rekordy, wielkie
pieniądze i miliony fanów na całym świecie.
To już nie tylko zabawa, to także sport
dla profesjonalnych graczy.
Zobacz ich w akcji podczas eliminacji
do światowego finału World Cyber Games,
którego organizatorem jest Samsung.
Zapraszamy 1 października do C.H. Blue City.

www.wcg.pl

SAMSUNG
Organizator

neostrada tp
Partner Główny:

TVP 1 · Radio Eska · metropol · onet.pl · 4fun tv · CD-Action · Logitech · Gadu-Gadu · tygodnik OZON

ACTION REDACTION

Elo!
Który to dziś mamy? Około 6.09? Aha. To chciałbym uprzejmie donieść, że właśnie zaczynam wakacje. W chwili gdy to czytacie, ja zapewne się beztrosko pluskam na jakiejś słonecznej śródziemnomorskiej plaży. Na pewno ta informacja was ucieszyła, więc w rewanżu postaram się was ucieszyć kolejną edycją AR ...Aaaach, wakacjeeee... :) [...No co, przecież chcecie, bym był chamski?!]

Różne takie

Pewnego pięknego dzionka zakupiłem sobie w jednym z lokalnych kiosków pół kilograma kolorowego papieru z napisem „CD-Action" na okładce. Po powrocie do domu pobieżnie przewertowałem pismo (...), po czym zabrałem się za przeglądanie zawartości płyt, zostawiając lekturę na wieczór. I wreszcie nadeszła ta idealna do czytania pora (czytanie to najprzyjemniejsza rzecz, jaką można robić w łóżku. A przynajmniej najprzyjemniejsza, jaką ja kiedykolwiek robiłem...).

Są dużo przyjemniejsze rzeczy, które można tam robić... Próbowałeś np. w łóżku jeść czekoladę? Nie? Ha, to nie wiesz, co to jest życie!

Ułożyłem się więc w pozycji horyzontalnej i zerknąłem na półkę przy łóżku... i ogarnęła mnie panika! Otóż obok CDA leżała czytana właśnie przeze mnie książka Terry'ego Pratchetta (...). I co teraz? Książka, czy CDA? Ot, dylemat... Ale teraz uwaga! Punkt kulminacyjny! Jakiego wyboru wtedy dokonałem? Otóż... wybrałem CDA. No, większego komplementu to chyba nie usłyszeliście przez te dziewięć z hakiem lat... ;)

PS. Zauważyłem, że coraz częściej Smuggler pozostawia listy bez żadnego komentarza... Czyżby zgadzał się z poglądami ich autorów? A może chce pokazać, że AR to nie Kuba Wojewódzki Show? Albo po prostu się starzeje...

P$ycHoL (z Krainy Wiecznie Grających Puzonów)

Albo po prostu uważam, że komentarz nie jest w przypadku tego listu potrzebny, bo jest on wystarczająco wymowny. Czasem zaś brak komentarza jest właśnie bardzo wymownym komentarzem...

Wakacyjne refleksje

Jestem świeżo po powrocie z Chorwacji. Będąc przejazdem na Węgrzech wstąpiłem do węgierskiego supermarketu. Oczywiście od razu poleciałem na dział komputerowy i z ciekawości przeliczałem ich ceny na złotówki. I co się okazało? Tam jest około 2 razy drożej! Podczas gdy w Polsce nowe gry kosztują max. około 130 zł tam takie gry jak drugi Prince of Persia kosztowały około 230-250 zł. Zwykłe płyty natomiast kosztowały ok. 2 zł za sztukę, nawet w większych ilościach! To samo jest w Chorwacji i w Czechach. Normalnie ręce mi opadły i z radością wróciłem do domu. Poza tym za granicą znaleźć jakąś przyzwoitą grę za 20 zł jest niezmiernie trudno. Podczas gdy w Polsce za tą cenę można nabyć kilka całkiem porządnych gier (i CD-Action:)), a tam za tę cenę widziałem tylko Tomb Raidera 2. Więc chyba jednak nie powinniśmy tak narzekać na rodzimy rynek, bo wcale nie jest tak źle:)

Kamil_G. z Dąbrowy Górniczej

Ej, chyba cię słońce poraziło! Jak można być Polakiem i chwalić coś polskiego? Co ty, facet! Trzeba było zapłakać, że za mało zarabiamy i gierki nam masoni i Żydzi wykupują, że wszędzie jest taniej i lepiej albo co... A tak serio – panowie narzekacze, zamknąć gęby! Jak widać, polscy gracze wcale źle nie mają! Do tego np. w Czechach bardzo mało (w stosunku do Polski) gier jest lokalizowanych itd. Polski rynek o grach może i jest płytki - ale Bałtyk też jest płytki, a jednak popływać w nim można, że hej...

Cogito ERGO sum...

W naszym stałym, acz nieregularnym kąciku „o fachowcach piszących o grach w różnych pismach" prezentujemy dziś radosną twórczość pochodzącą z dwóch artykułów z pisma ERGO (*) „Wiadro krwi na monitorze" i „Bielszy odcień gry". Nadesłał i skomentował (znowu mi ktoś chleb zabiera...) imć TNICU. Bawcie się dobrze.

(...) Drugą** [część graczy – Smg] **stanowili grający zapamiętale w grę RPG – „Myst3-Exile"

T: Od kiedy to Myst 3 jest, do diaska, RPG?

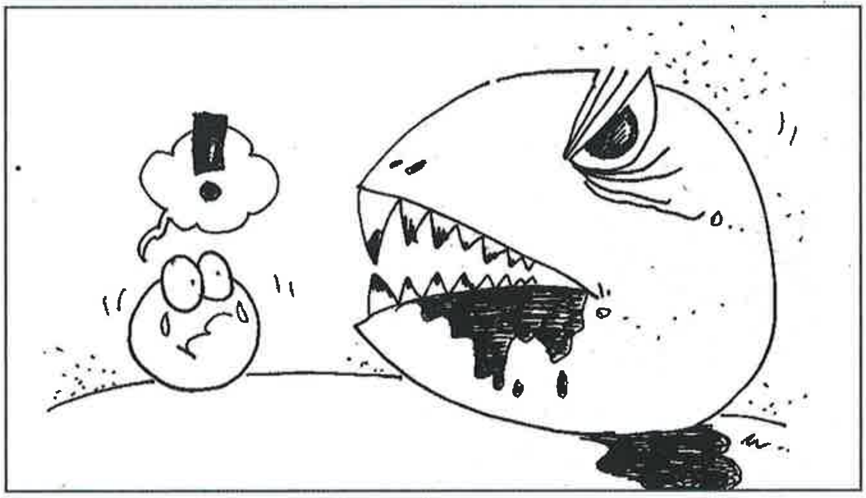
***(...) „pierwsza** [grupa] **grała w brutalną strzelaninę „Wolfenstein 3D", druga – w grę STRATEGICZNĄ „Myst" (...)** Oraz typowe gry ekonomiczno-handlowe, polegające na zestrzeleniu maszyny przeciwnika, ew. gry RPG polegające na wbiciu większej liczby goli...*

„Gra RPG – jak oszołamiający grafiką** (tak, tak, już wiecie co... Tnicu) **„MYST IV" (..)"

T: Boshe, czemu oni tak się czepili tego biednego Mysta, i co on im zrobił?

Powiedz jeszcze raz „boshe", a zobaczysz, co JA TOBIE zrobię...

T: Dalej w tekście czepiają się Manhunta (moim zdaniem słusznie), oberwał też Painkiller (może jest satanistyczny? :P) ale fragmentów nie będę przytaczał, gdyż dałem już wystarczającą próbkę tego świetnego tekstu. :P



T: Erm, przed chwilą jeszcze Myst był RPG, teraz strategią... A doboru „wolfensteina 3d" do tych testów nie skomentuję – po prostu ta gra jest moją rówieśniczką... :P

Panowie mają wiadomości sprzed ok. 15 lat... + coś im się o uszy obiło (vide Myst). Swoją drogą, weryfikacja gatunku, do jakiego należy Myst, to dosłownie 2 minuty, gdy się wie, gdzie szukać i powiedzmy – 10, gdy się tego nie wie. Ale widać, temat nie zasługiwał, zdaniem autorów, by poświęcić mu aż tak wiele czasu. I tak z góry wiadomo, że gry są „be", więc po co się wysilać...

Największą agresję wywołały przy tym gry FPP, w których gracz nie kieruje bohaterem gry ale sam jest jej bezpośrednim uczestnikiem.

O, a tutaj z kolei polecieli – wskoczyli na jakieś 50 lat w przyszłość, gdy gry będą już nie na monitorach, ale w virtual reality. Albo może Matrix się im niespodziewanie przypomniał? :)

„Resztę stanowią typowe gry przygodowe, przy czym większość dotyczy walk komandosów bądź samotnych bohaterów z terrorystami".

Strzeżcie wszystkich przed ERGO. To dla waszego dobra.

A ktoś powiedział „*Cogito ERGO sum*" (Myślę, więc jestem.) Ja bym to zmienił na „Jestem, więc bredzę".

(*) postanowiłem od tej pory nie ukrywać, gdzie zamieszcza się takowe brednie. Przeciwnie, będziemy ich wytykać zakrwawionymi (od grania i mordowania) paluchami.

Myśl miesiąca:

Pesymista widzi ciemny tunel. Optymista widzi światełko w tunelu. Realista widzi światło pociągu. A maszynista widzi trzech debili na torach.

Pytania, pytania

1.Czemu dział gier z najgorszymi grami nazywa się kaszanka zone? Co macie do mojej ulubionej potrawy?;) Chyba jakieś traumatyczne przeżycia z dzieciństwa co?;) Nigdy nie jedliście kaszanki w moim wydaniu – mniam mniam. ;) He, zapraszam do Bydgoszczy, uraczę was boską kaszanką i od razu zmienicie nazwę działu na hmm „flaki zone", czy inne podroby:))

Kaszana to kaszana – co tu gadać. A kaszankę to i nawet lubię, choć kiedyś, w dzieciństwie, faktycznie jej nienawidziłem...

3. Ile by kosztowało pismo z 4 cd i około 200-stronicowym magazynem?? 25 złotych?

Zapytaj inaczej: a ilu by było na nie stać. Odpowiedź: mniej niż tych, co wydają niecałe 15 zł na wersję ze 164 stronami... :)

4. Jak tworzycie gamewalkera?? Nie mogę sobie tego wyobrazić. Nie wiem .. Czy to jest coś na zasadzie, wchodzi Mac Abra, redaktorzy siedzą w kółeczku, a ten rzuca hasło – „noo, oceniamy Dooma 3" Podaje pierwszemu od prawej strony kartkę czystą i stopniowo grono redaktorskie ją zapisują swymi spostrzeżeniami o grze? Jak jest w rzeczywistości?

Autor tworzy plik o nazwie np. Doom 3, w którym są wszystkie owe rubryczki z GW, a potem się dopisuje, kto chce i kiedy chce, co zwykle oznacza „na ostatnią chwilę, jak się Mac Abra spieni i zaczyna ścigać o teksty".

5. Co to Huta Sędzimira – czy to czasem nie jest ten Tymon co napisał piosenkę „Oto ja"? Macie prawdziwego hip hopowca w redakcji?

Mgorceki

No coooo... wszędzie się trafi jakaś czarna owca albo nawet Czarny Iwan. Puszczamy mu Ich Troje, może się nawróci na Dobrą Muzykę. :P

Nałogi nie wybierają...

Ostatnio gdy stałem się jednym z wielu szczęśliwych posiadaczy Internetu wraz z nowiuśkim komputerem czas spędzany przed nim znacznie się skrócił. Otóż moja mama wygania mnie z kompa by rozmawiać z „przyjaciółmi" przez tzw. komunikatory. Zawsze jak wracam ze szkoły chwalę się mamie tymi lepszymi ocenkami (wiadomo :)), dawniej mama reagowała na to co mówiłem. Teraz nie da się normalnie pogadać. Muszę wybrać się chyba do cafejki internetowej by ze swoją własną matką porozmawiać. Co mi poradzicie na to?

KosteK(haxigi)

Dać matce szlaban na kompa. Albo wyznaczyć limity (obiad zrobiony? Pranie wyprasowane? Tak? Naprawdę? No dobra, to godzinę możesz posiedzieć) – bo najwyraźniej matka się uzależniła. A co myślisz, że dorosłych to nie dotyczy?! ja to bardzo serio mówię...

Szacunek dla gier!

Długo zwlekałem z napisaniem tego listu, wiec dotyczy tematu dość starego, lecz wciąż aktualnego: mianowicie chodzi mi o „nagonkę" na serię „Medal of Honor". Chodzi o to, ze w momencie wyjścia „Call of Duty" MOHAA został potraktowany wstecz jak śmieć i powstał ogólny „trend" mówienia, że MOHAA jest „be". Gra kiedyś podziwiana, odnowiciel gatunku i właściwie fundament CoD został zmieszany z błotem np. „A to się porobiło... Dobry Medal of Honor" (Gem – 08/2004). Ta wypowiedź odnosi się do „Medal of Honor Pacific Assault", ale sugeruje że poprzednie części nie były dobre (Breakthrough rzeczywiście nie był „dobry"). Ta sytuacja jest niebezpieczna, bo gry starszej daty mogą zostać zapomniane z powodu nowych, lepszych (osobiście uważam, że CoD wcale nie jest tak dużo lepszy od MOHAA). Oczywistość, to tylko spekulacje, mroczne wizje przyszłości które, mam nadzieję, się nie ziszczą. Dziękuję za wysłuchanie i serdecznie pozdrawiam całą Redakcję!

Boczek

A ja się w pełni z tobą zgadzam! Medala (poza Breakthrough) nadal mam na HDD i czasem (choć nie za często) sobie pogrywam. Jasne, że po CoD i tym, co nadciąga, nie kopie tyłka tak jak w 2001 roku – ale mi to nie przeszkadza. Zresztą desant na plaży Omaha (choć boleśnie widać, że na skryptach leci) to nadal cholernie dobry kawałek gry! A nie będę paluchem wytykał, nawet w naszej redakcji pewne osoby najpierw są jakąś grą zachwycone, a potem po niej jeżdżą, jak ukaże się coś lepszego (Cześć, Eld!). Ja uważam, że jak gra raz zdobędzie sobie mój szacunek, ma go na stałe, nawet jeśli w tym czasie spada ze szczytu gdzieś na doły tabeli. Po prostu pamiętam, ile dała mi ongiś emocji – i na jej widok ściągam czapkę z łba i staję na baczność... Po prostu – szacun dla weteranów!

Humor w CDA

Chciałbym dziś wypowiedzieć się na temat nieco może już oklepany, jednak dalej, moim zdaniem nie zakończony. Mianowicie jest to „Spadek poziomu humoru w AR i/lub CDA". Tyle przecież czytało się listów na ten temat, większość krytykujących Smugglera, jednak nie doszukałem się wielu listów pochwalnych, a może raczej akceptujących zmianę humoru. Ja uważam, że to wcale nie jest spadek formy. TO MY DOROŚLEJEMY, śmieszy nas co innego;

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Opinie o CDA i AR

• (...) Gdzie się podziały porządne listy w pismach? Jak w SGK albo Secret Service? Tak były ciekawe listy i ciekawe odpowiedzi!

A gdzie się podziali autorzy ciekawych listów? A gdzie się podziały pisma, w których były interesujące listy? I czemu w NBA grają prawie sami Murzyni?!

A w dzisiejszych pismach są żanujace listy i jeszcze gorsze odpowiedzi, jak np. Smuggler który chce pokazać, ze nie jest taki, jak o nim piszą w necie i w listach. Wiec puszcza te listy do pisma (4 strony w CDA) i odpisuje „inteligentniej", żeby było, ze on jest najlepszy, a Ci co piszą to jakieś cymbały. Nie wiem jak to przechodzi przez red. nacz. który powinien dbać o poziom pisma.

Czyli tak: Smuggler jest żenujący, bo odpowiada głupio i chamsko, a jak chce odpowiedzieć mądrze, jest jeszcze bardziej żenujący, bo chce pokazać, że jest inny, niż jest, a przy tym odpowiada tak, by czytelnicy wyszli na cymbałów... Hm. Takie właśnie listy podrzucam Naczelnemu, on to czyta i głupieje na moment – a ja wtedy szybko szast-prast! i wrzucam AR do druku. Krótko mówiąc: dzięki takim listom mogę „żanować" takich jak ty już wiele lat. Dzięki. Z poważaniem Żan Pol Smuggleе. (Podziwiajcie mój fhancusKI aksent!)

• Jestem ciekaw czy gdyby cda nie miało żadnych zdjęć, super layout'u to czy ktoś by to czytał? Odpowiedź jest prosta.

No nie, może by ktoś to jednak przeczytał, np. niewidomy... Proponuję zatem pójść dalej: jakby CDA nie miało żadnego zdjęcia, żadnej strony, żadnej płytki, żadnej treści – czyli jakby w ogóle go nie było – to czy ktoś by to kupił? Na pewno nie!!! I to jest właśnie koronny dowód na mizerność CDA, które – żeby być kupionym – wabi tych ciemniaków dużą liczbą stron, kolorkami, CD-kami i – tfuuuu – OBRAZKAMI. Ale my, yntelektualyści się nie damy na to nabrać!

A smuggler jest tani. Niech zbije cały list i na niego odpowie też całym komentarzem, a nie, rozbija go na wyrazy pierwsze i komentuje każdy osobno.

To taka moja zmyłka na mniej inteligentnych. Nie potrafią przez to zapamiętać, gdzie jest list, a gdzie komentarz i to ich wpędza w depresję i złość.

Tak odpowiadać imbecyl potrafi nawet.

I nawet imbecyl to potrafi pojąć. Ops... może nie KAŻDY imbecyl, jak widzę...

I co z tego, że poważnych listów nie wyśmiewają? W ogóle ich nawet nie komentują. Widać że rozmowy innej od wyszydzania tam się nie uświadczy.

Mój DROGI. Zbiję to ja ciebie, a nie twój list, ewentualnie zbić mogę twe tezy w liście. Więc zanim zaczniesz krytykować mój poziom tekstów, sam może zacznij mówić po polskiemu!

• Kiedyś w tej gazecie każdy redaktor musiał napisać coś o sobie. O dziwo, każdy okazał się wybitnym inteligentem i erudytą, bo powiedział, że całkowicie wyobraża sobie życie bez komputera, w ogóle ta maszyna nie jest im potrzebna, a za najwyższe dobro i największą wartość cenią książkę. Boki zrywać, śmiech na sali :lol

Dokładnie. Niedługo jak powiem, że potrafię czytać coś więcej ponad nagłówki w „Fakcie" i codziennie nie skuwam się do nieprzytomności jabolem, to mi taki koleś powie „Nie wywyższaj się, intelektualisto przemądrzały, filozofie jeden, ty!!!". Właściwie zatem nie LOL, a – CRY! CRY! CRY!!! :(

• pyter: Kupuje cda od 6 lat. Dzisiaj kiedy se czytałem nowy numer wlazł mi tata do pokoju i się pyta co ja widzę w tym i mi je wziął. Minęły 4 godziny, a tata z cda nie wrócił....

Na twoim miejscu wysłałbym ekipę ratunkową do kibelka. :)

LADIES CORNER

Heja! Jak myślicie, kim jestem? Oto krótki opis: gram w Warcraft II, Heroes II, III, IV, Polanie, przypatruję się, jak my brothers grają w Quake. Kim jestem? Dziewczynką w wieku 10,5 latek. Zamurowani? No to jeszcze coś: kocham jak objeżdżacie ludzi! To jest FENOMENALNE!!!!! My brothers mówią, że będzie mi się to podobało, dopóki mnie nie obluzgacie, ale oni są ciut nierówni umysłowo. Możecie na mnie bluzgać! (bluzgu, bluzgu)(...) Wydruknijcie my list, bo się potnę na dywanie z nierozłożoną folią! ;) PS Nie odpowiadajcie na my list mejlowo, bo to konto pocztowe chyba jest ciutkę po*.***

Aśka em

Geeez, jak teraz 10-latki mają takie teksty, to aż się boję i 13-latkom pyskować. :)

(...) Jestem chora na potwora, więc muszę wstawać wcześnie rano żeby brać leki. Potem przez cały dzień oglądam TV (te same programy), gram na komputerze (w te same gry) i idę do sklepu po te same rzeczy, bawię się z bratem wciąż w te same zabawy, jem na śniadanie i kolację to samo lub podobne jedzenie. Nie lubię swego życia: zbyt wiele w nim monotonii, nudy. Jedynie dzięki wam jeszcze nie popełniłam samobójstwa.

Powiedziałbym teraz „lecz się!", ale jako że już bierzesz leki, zabrzmiałoby to głupio... Ale wiesz, o co chodzi, nie?

Kiedy czytam NL, AR, to odechciewa mi się skoczyć z wieżowca.

Teraz bez jaj – jak uważasz, że ci źle, pogadaj z dziećmi umierającymi z głodu w Etiopii czy tymi ludźmi, którzy np. są całkowicie sparaliżowani albo leżą właśnie pod kroplówką lub przechodzą chemioterapię. Znasz takie powiedzonko – „narzekałem, że nie mam butów, aż spotkałem człowieka, który nie miał nóg"? Ciesz się zatem, że masz komputer, że masz kasę na jedzenie, że masz rodzinę, dom, brata, że możesz żyć – w miarę normalnie. A monotonia? Nuda? A ja to niby co? Pobudka, do pracy, do domu, zjeść, obejrzeć coś na Discovery, spać... Tak samo większość społeczeństwa. To nie ty masz monotonne życie – tylko nie potrafisz sobie go zorganizować. Przestań grać w te same gry czy oglądać te same programy – a spróbuj np. komponować czy malować na kompie... Znajdź sobie jakąś pasję. Żeby mieć ciekawe życie, niekoniecznie trzeba codziennie lecieć na Księżyc czy nurkować z delfinami. Trzeba tylko o to zadbać samemu. Sorki za ten wykład, ale jednak ciut wpieniają mnie ludzie, którzy rozczulają się nad sobą, a są w sytuacji, która wcale nie jest aż taka zła.

PS. Czemu my, dziewczyny, mamy być więzione w Ladies Corner?

Anulla z Częstochowy

Źle patrzysz – to masa facetów uwięziona jest w całym AR, a jedyne miejsce, w którym panuje wolność i swoboda, to właśnie LC! O!

Różności

• Loonatyk: A ja potrafię rozpoznać z daleka, który numer CDA jest z jakiego miesiąca, widząc tylko jego grzbiet. Październikowo – czerwcowy – delikatnie spalcowana okładka, grzbiet prawie normalnej długości, wszyscy w szkole przeglądali zanim ja się do niego dorwałem. Lipcowo – sierpniowy – to najczęściej jakiś wyjazd, nie daj Boże dla mojego CDA kolonie. Numer jest tak zniszczony, ze zastanawiam się nad kupnem drugiego do mojej kolekcji.

Wrześniowy – zwykle w najlepszym stanie, bo kupuje go w momencie, gdzie już raczej nigdzie się nie jedzie, ale i do szkoły nie idziemy...

• Grey Eminent: [CDA z] 5 CD? Boże jeszcze trochę a do ciężarówek rozwożących pismo wejdzie tylko 2 CDA.

Zabawna dyskusja o horrorach (z moim udziałem) z naszego forum. :)

**** Smuugler, wiem ze czytasz zarówno Kinga jak i Mastertona. Idą wakacje i poczytałbym sobie cos fajnego stad moje pytanko: którą z powieści tych pisarzy uważasz za najlepsza i którą polecasz najbardziej?***

Ja: Masterton -> rzemieślnik. Może być „Manitou".

Chodziło mi oczywiście o to, że Masterton to dość kiepskawy autor, po prostu nie pisarz, a taki literacki rzemieślnik, który regularnie trzaska kolejne bardzo podobne i schematycznie napisane sztampowe horrory. A oto odpowiedź:

Manitou czytałem wiec z Grahama został mi „Rzemieślnik". Swoją drogą fajny tytuł.

I tu mało się nie posikałem ze śmiechu. Gdyby ktoś jeszcze chciał poczytać książkę Kinga „Świetny twórca", też informuję, że jej jeszcze nie napisał. (Chociaż... „Mroczna połowa" porusza podobną tematykę... ale to akurat jedna z jego najsłabszych książek.) A jakby ktoś był ciekaw Kinga, polecam „Smętarz dla zwierzaków", „Lśnienie", „Carrie"... i zresztą większość jego książek.

czasem mniej rzeczy... Ludzie, zrozumcie, to nie CDA się zmienia, tylko wy! Trudno wymagać od komercyjnego czasopisma; a jest komercyjne, czego wcale mu nie zarzucam, bo to jest oczywiste, jeśli chce być na rynku; żeby się zmieniało razem z jednym, kilkoma czytelnikami. To naprawdę trudne dogodzić, choć trochę, wszystkim, więc szczerze podziwiam CDA, a w szczególności Smugglera, za to, iż śmieszy tyle pokoleń.

P.S.2 W głębokim żalu zawiadamiam, że 14 lipca roku pańskiego 2005 zmarł ze starości monitor LG, przeżywszy ze mną lat 8 (sic!). Był to najlepszy monitor, jaki kiedykolwiek widziałem. Wytrzymał 8 lat bez najdrobniejszej usterki, a potem po prostu zgasł... ;(

Wajlonis

Niechaj wiekuisty Power mu zawsze zielono świeci, a mora niechaj go czule otuli swymi miękkimi, szarymi skrzydłami i niechaj mu się śnią same nagie diody po wieki wieków, Enter.

Frustrat Zone (The Tuman`s Boys)

Wiesz co smugler zauważyłem? Ano to, że jak podczas odpisywanie przez ciebie listu nie wiesz co napisać rżniesz głupa żeby nie było, że nie wiesz co odpisać lub, że cie zatkało i nie wiesz co powiedzieć.

Wam to tylko rżnięcie w głowie... pewnie dlatego macie tam tylko sieczkę. :)

Piszesz jakieś nie zrozumiałe dla Nas czytelników wyrazy cwelu.

Twe ekstremalne impoderabilia egzemplifikują w mym ego dytyrambiczną akronimiczność w aspekcie gnostycznym. W tłumaczeniu na nasze: a na drzewo, pacanie! Jak dorośniesz do czytania AR, co zwykle następuje w okolicach IV-V klasy podstawówki, zejdź.

A tak czasem mam wrażenie, że jak jeden z czytelników już kiedyś załawżył ty nie istniejesz tylko jesteś wymysłem redakcjii. Chciałbym wiedzieć czemu tak cwaniakujesz cwaniaku.

Bo umiem. Mam mózg, więc myślę itd. Ale żeby to pojąć, trzeba mieć IQ w okolicach 100, więc nie radzę nawet próbować...

PS. Mam nadzieję, że czytając ten list zrobiło ci sie przykro i dało ci to coś do zrozumienia.

RadzioZwierz

Zrobiło mi się radośnie, bo dało mi do zrozumienia, że głupich w Polsce nadal nie brak. Znaczy, będę miał z czego i kogo żyć...

Moglibyście sprawdzić te swoje płyty (...) Jak nie zaczniecie sprawdzać to wam wyśle list z bluzgami. Boicie się? Pełno w gaciach? PS Teroetycznie kupując waszą gre i nie zgadzając się z jej licencją moge oddać do sklepu i odzyskam pieniądze. Nie radze wam tego próbować! Mam sprawę w sądzie grodzkim!

[???]

To teraz oskarżają ludzi o głupotę w sądach!? Nie pękaj. Może cię uniewinnią, po prostu rżnij głupa. :) A co do naszych gier – jeśli nie zgadzasz się z jej warunkami licencji, to jej nie instalujesz i tyle. Co do zwrotu pieniędzy... te gry są za darmo, tzn. czy ona będzie na CD, czy nie, cena CDA się nie zmieni. Ale w razie czego chętnie oddamy ci te 0 zł 00 gr, co tam. *Teroetycznie*, rzecz jasna.

(...) No a biorąc pod uwagę to twoje wywyższenie z innej perspektywy. Pamiętasz może taki fragmencik z Biblii? Wieża Babilon? Człowiek chciał się wywyższyć, być lepszym od Boga.

No patrz, a ja zawsze myślałem, że tu chodziło o słynną Wieżę Eiffla... Pozdrawiam też naszych żołnierzy w Camp Babel w Iraku! :) I z tego, co pamiętam, nie chodziło o bycie lepszym od Boga. Reszta się zgadza.

Poniósł karę. Teraz trzeba się angielskiego uczyć... weź to pod uwagę wywyższając się – katoliku z Pacyfiku.

[???]

Zanim zaczniesz kogoś pouczać – sam się choć trochę poucz, Babilończyku z Atlantyku. I ja się nie wywyższam – po prostu wiem, że jestem debeściakiem i współczuję tym, którzy z wrodzonej głupoty tego dostrzec nie mogą...

Ma być śmiesznie?

Mam pytanie. Chodzi mi o taką sprawę. Dlaczego przyjęła się konwencja, iż recenzja gry komputerowej musi być w tonacji humorystycznej, satyrycznej, że musi być śmieszna?

Wcale nie. Jest to przyjęte, o ile sama gra jest utrzymana w takiej tonacji. Czasem zaś – z rzadka – służy to do okazywania dystansu do samej koncepcji gry. W przypadku gier typu Postal/Manhunt można albo się zachwycać

Rysunki: Marek Lenc

rzeźnią (a potem te zachwyty cytują pisma spoza branży jako dowód na wpływ gier na psyche i w ogóle degenerację umysłową), albo robić drętwy wykład o nadmiernym okrucieństwie i obrzydzeniu, jakie w nas budzi itd. (A wtedy czytelnik ziewa, bo takich wykładów wysłuchał już z 500.) A można uciec w sarkazm, ironię czy groteskę (patrz np. HotD III w CDA 05/05). Zresztą weź dowolny CDA i policz, jaki procent recenzji stanowią teksty pisane z założeniem, że recenzja musi być śmieszna, gdy gra jest serio... I co?

Dlaczego można przeczytać poważną recenzję filmu, płyty, książki – czegokolwiek a nigdzie się nie uświadczy poważnej recenzji gry. Zawsze musi być wpleciony w ową recenzję jakiś wątek humorystyczny. Zawsze jakiś żarcik, kawał, coś śmiesznego.

Aaaa... rozumiem, chodzi ci, żebyśmy stosowali język rodem z raportów finansowych albo policyjnego opisu wypadku? Toż sam bym zasnął przy lekturze takiego czegoś... Amerykańscy politycy wiedzą, że – jeśli chcą, by widzowie podczas wiecu ich stale słuchali z uwagą – muszą co jakiś czas zażartować, by „odśmiać" publikę. My też. Chcemy, by tekst o grach (rozrywka!) czytało się lekko i przyjemnie. Rozrywkowo. To źle?

Przecież gry to poważna sprawa – biznes wart miliardy dolarów – a mimo wszystko większość czasopism traktuje gry jako bastion stricte młodzieżowy.

Bo większość pism z tej branży jest właśnie dla młodzieży. (Oraz młodych duchem dorosłych.) Czemu mamy im smęcić?

Myślę (a nawet jestem pewien), że tematyką gier komputerowych jest zainteresowana teoretycznie i praktycznie pokaźna grupa ludzi po 40, którym przeszkadza nieustanna tonacja satyryczna i swego rodzaju schlebianie młodzieżowym gustom.

Z całym szacunkiem, ale dużo bliżej mi już do tej grupy niż do młodzieży (ech... :/), więc powiem ci jedno: jak tekst jest dobry, to się go czyta z przyjemnością, a jak kiepski – to się go nie czyta. Język – o ile nie jest na siłę „przeziomalowany i przejołjołowany" – nie jest specjalnie ważny. Ważne jest tylko, jak się tym językiem operuje. To jak w szermierce – nieważne, czy używasz szpady, czy katany – ważne, byś używał jej jak fechmistrz. Jak nie umiesz tym sprawnie machać – przy używaniu (i lekturze tekstu) można się co najwyżej pochlastać. :) Zaś dobrych żartów nigdy za wiele...

Target Cdaction to nie tylko 15 letni chłopcy ale również ich 40 letni rodzice, których nieco odrzuca konwencja używania młodzieżowego języka w recenzjach jak również ogólnie w pismach komputerowych.

ereyty

CDA jest dla każdego, kto NIE jest zgredem, niezależnie od wieku. Można być zgredem mając lat 18, można nie być zgredem mając z górą 50 na karku (vide – EGM). Zgredom/popaprańcom/krzyżowcom dziękujemy, niech sobie idą np. rydzyki zbierać, resztę zapraszamy do lektury – nadal z uśmiechem na ustach.

I KILL(file) you!!!

Czasem gdy dostaję jakiś durny list (albo ich serię), ostrzegam lojalnie jego nadawcę, że jak będzie dalej takie e-maile pisał, trafi do KILLFILE. Oznacza to tylko (i aż) tyle, że jego adres e-mailowy zostanie w mym Outlooku oznaczony w sposób, który sprawi, że nasz serwer pocztowy będzie automatycznie kasował wszelkie wiadomości z tego adresu, zaraz jak tylko do nas dotrą (tzn. nikt ich czytać nie będzie, bo nawet nie będziemy wiedzieć, że takie do nas dotarły). Najwyraźniej jednak nie wszyscy wiedzą, co to znaczy. Jeden z tak ostrzeżonych kolesi odpisał mi, że oskarży mnie o... **zastraszanie** (i ma dowody na piśmie!). Najwyraźniej przeczytał owo **KILL...** i dalej już puściły mu nerwy i zapewne jeszcze zwieracze. Więc – nie lękajcie się, rozmaite matołki, ja zabijam was wyłącznie śmiechem. No, czasem są w użyciu i zardzewiałe grabie, ale rzadko. A konkrety załatwia Wania. I wierzcie mi – on nie ostrzega. To efekty jego pracy są ostrzeżeniem – dla innych. :)

Swoją drogą, czasem sprawdzam z ciekawości, czy z owego skillowanego adresu przychodziły jakieś listy – w 9 przypadkach na 10 autor najwyraźniej nie wiedział, co to jest killfile, bo nadal coś słał. Niestety nie wiem co, bo ich nie czytam, ale gratuluję tym panom samozaparcia (nie mylić z zatwardzeniem). Odwalacie kawał solidnej, nikomu niepotrzebnej roboty. :)

...Jeszcze w tym temacie (killfile). Oto liścik, który przekazała mi nasza PR-ka.

(...) Mam do Pani jeszcze jedną prośbę ostatnio przesadziłem trochę w denerwowaniu Smugglera, (nie, nie, to nie były żadne tam obraźliwe słowa po prostu wysłałem mu kilkanaście razy ten sam mail (...) bo myślałem że go nie zauważy, a on od razu się zdenerwował

Nie od razu, była jeszcze wymiana zdań między nami, raczej mało konstruktywna, w której lojalnie cię uprzedziłem, jak to się skończy.

i wsadził mnie do DEADLINE.

LOL. Aż tak mnie nie zdrzaźniłeś – do deadline'u to ja wrzucam największych grzeszników. :)

Jak Pani chce to zapraszam na kolacje, tylko niech Smuggler mnie odblokuje.

Źle kombinujesz, brotha. To MNIE trzeba było zaprosić na kolację. :) Z twoją starszą siostrą. I my sobie pogadamy, a ty w tym czasie idź do kina, żeby nam w *rozmowie* nie przeszkadzać.

LUDZIE & LUDZISKA

Na części uczelni już się zaczęła sesja, na innych już niedługo.. Wy chyba chcecie, aby jak najwięcej osób nie zaliczyło i poszło pracować do CDA bo macie brakuje wam ludzi ;) Ja jednak będę twardy. Nie zacznę czytać aż nie nauczę się na jutrzejsze zaliczenie z Ekonomiki... Kogo ja oszukuję?? Za słaby jestem :)

[???]

Przy okazji – często w Action Redaction i w Schwytane w Sieci antyfani wypisują, że znaleźli CDA na śmietniku. Jeśli mieszkają koło mnie to może być prawda, bo nie zbieram numerów CDA. Ale po przeczytaniu nie wyrzucam do kosza, tylko przy wyjściu z domu zostawiam koło śmietnika, w dobrze widocznym miejscu. Zabawne jest robienie tego kiedy po chwili się wraca. Normalnie – niewidzialna ręka, myk, i nie ma... Nie każdego stać na te dwie dychy, i taki dzieciak ma radość na kilka dni czytania. A trzeba zaznaczyć, że CDA po przeczytaniu przeze mnie wygląda jak nówka.

Dexter74

Jakie warunki muszę spełnić (ew. co muszę zrobić), aby trafić do Frustrat Zone?

Ramon

Być bardzo głupim i bardzo wkurzonym naraz.

Przoszę Was, nie – błagam! Do następnego numeru jako gadżet dodajcie SŁOWNIK ORTOGRAFICZNY, bo mie się wzbiera na odruch wymiotny, kiedy czytam w jednym słowie 3 błędy ort (nie mówię o całym zdaniu. bo to już woła o pomstę do nieba). Oczywiście chodzi o texty czytelników w AR :). A propos: ja mam 16 lat (tzn. w maju będę miał) i jakoś (dość) poprawnie piszę, no nie? Jak człek chce, to potrafi.

ds:Shlizer

Zacznij zatem chcieć bardziej. Bo „mie się też wzbiera na odruch", jak ktoś gnębi innych za to, co sam nagminnie robi... :)

Wiem kim jest Smuggler! To ten osobnik co siedzi w tej chwili i czyta tego maila! Hehehe.

D.C.

Teraz jeszcze tylko trzeba wytypować, który z tych tysięcy właśnie to czytających to ja... A dokładniej – to NIE ja, bo ja przecież teraz jestem NA WAKACJACH.... YEAH! :P

(...) JA w wakacje nie mogę oderwać się od kompa (nawet teraz gdy pies szcza pod siebie a chomik leży martwy pod moimi nogami :D). nie publikuj tego listu bo cię wybumcykam młotkiem albo wezwę moją wanie (bez obrazy Iwan).

NARQ

Tak się zastanawiam, że jeżeli Obcy nie istnieją, to dlaczego od kilkudziesięciu lat na wielu drzwiach można zobaczyć napis: „Obcym wstęp wzbroniony"? PS Uzdrawiam całą redakcję.

Wredny Gnojek

Mam problem z Settlersami, za każdym razem kiedy buduję młyn i wprowadzam Millera – chłopi mi się buntują... ;o)

[???]

Dziwisz się? Pewnie się samobronią jak mogą. :) Ja bym tam przeniósł millera do innej izby... :)

Na listy odpowiadali

Smuggler Wakacyjny & duch Mr Jediego w sprayu, czyli spółka jednoosobowa z udziałem kałasznikowa

Tipsy

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

BLOODRAYNE 2

Nowe kody do wpisania w trakcie gry – wejdź do menu Cheats i wpisz poniższe wyrazy.

NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE – przywraca zdrowie
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY – Bloodlust na maksa
WHACK THIS MOLESTED NINJA – amunicja na maksa
DODGE THIS MOIST PIMP – łatwiejsze rozczłonkowywanie wrogów
FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED – włącza tryb Juggy
CARGO FIRE IMP KAK – 1000 punktów Carnage
LATE NUTURE QWEEF SUPER – 1000 punktów Gun
BONE THIS CURRY VOTE – wszystkie comboSy
ARDENT HUNGRY NAKED NINJA – pokaz slajdów

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

W czasie gry naciśnij [Enter], żeby włączyć konsolę, wpisz dowolny z poniższych kodów i zatwierdź go jeszcze raz, wciskając [Enter] – jeśli nie popełniłeś błędu, pojawi się napis „Cheat Enabled".

MilestoneWasYesterday – wygrywasz misję
KillBill – natychmiastowa śmierć
support@stormregion.com – dostajesz 100 punktów Supportu
IbrahimHonestTraderOfQualityGoods – God mode
VoteMeForPope – God mode (jeśli nie działa powyższy)
BigBackPack – nielimitowana ładowność
OfCourseIAmPresident – dostajesz 1000 punktów Prestige
BlessingOfWisdom – 1000 punktów doświadczenia dla wybranych jednostek

DUNGEON SIEGE 2

W czasie gry naciśnij [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów poprzedzony znakiem „+" i naciśnij [Enter]. Aby wyłączyć dany kod, wpisz go jeszcze raz, ale poprzedzony znakiem „-".

bushsux-oluaowr – teleport do miasta
iraqsux-eszaryz – dostajesz srebrny pierścień
luvtąna-aeviyaa – dostajesz srebrny pierścień, broń i ubranie
krisrox-lzjlcoj – goście są mniej klocowaci
superchunky – goście są bardziej klocowaci
quwhba – od razu zabija wrogów
drlife – włącza nietykalność twoich bohaterów
movie – zaczyna nagrywać filmik
version – wyświetla numer wersji gry

HELLFORCES

W czasie gry wciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów i zatwierdź go klawiszem [Enter].

Disable_AI 1 lub **0** – wyłącza lub włącza sztuczną inteligencję
FPS 1 lub **0** – włącza lub wyłącza wyświetlanie liczby klatek na sekundę (fpsów)
God 1 lub **0** – włącza lub wyłącza God Mode
Gravity 1 lub **0** – włącza lub wyłącza grawitację
Noclip 1 lub **0** – włącza lub wyłącza przechodzenie przez ściany
Debug 1 lub **0** – włącza lub wyłącza Debug Menu

THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Skakanie między mapami
Będąc na mapie, wpisz dowolny z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem [Enter], a znajdziesz się na odpowiedniej mapie.

ericisdead – The Great River
drakeisahero – Battle of Theley
yukiisnice – Trading Caravans
aricanshoot – Race against Time
heliasiswise – Money or Life
kalaisevil – Flee or Fight
dariohasabird – Unknown Land
kerberosisgone – Flooded Land

MADDEN NFL 06

W głównym menu wybierz opcję **My Madden**, potem **Madden Cards**, a na samym końcu **Madden Codes**, gdzie wpisz dowolny z poniższych kodów:

555128 – wszystkie stadiony
614897 – klasyczne drużyny
J3318F – Bingo! (+75% przechwytów w defensywie)
B61A8M – Da Bomb (nieograniczony zasięg podań)
176X3T – Da Boot (nieograniczony zasięg kopniaków)
M89S8G – Extra Credit (dostajesz punkty za przejęcie piłki i zatrzymanie rozgrywającego)
V65J8P – First and Fifteen (przeciwnik musi przebiec 15 jardów, by zaliczyć pierwsze przyłożenie)
O72E9B – First and Five (przeciwnik musi przebiec 5 jardów, by zaliczyć pierwsze przyłożenie)
R14B8Z – Fumbilitis (prawdopodobieństwo zgubienia piłki przez przeciwnika rośnie o 75%)
R18C5K – Hands Of Glue (nie można odebrać ci piłki)
W18R6P – Hands Of Stone (zatrzymujesz każdego gracza ataku)
X78P9Z – Mistake Free (grasz bez „fumbli" i przechwytów)
Y59R8R – Mr Mobility (nie można zatrzymać QuarterBacka)
Z15F9Z – Ouch! (sprawdź sam)
D59K3Y – Super Dive (zwiększa długość skoku z piłką o 75%)

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Odblokowanie wszystkich trybów
Za pomocą Notatnika otwórz plik **Game.cfg** znajdujący się w katalogu **/Program Files/Singles2/Config/** (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię), a następnie odszukaj linijki:
BackyardEnabled = false, ApartmentEnabled = true, PenthouseEnabled = false, a następnie zmień wszystkie False na True i gotowe.

Zapisz plik, ustaw w jego właściwościach atrybut tylko do odczytu i uruchom grę.

Dodatkowa kasa
Za pomocą Notatnika otwórz plik **Game.cfg** znajdujący się w katalogu **/Program Files/Singles2/Config/** (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię), a następnie odszukaj linijki z **moneyEmptyScene**, **moneyStartStory**, **moneyStartBackyard**, **moneyStartApartment** oraz **moneyStartPenthouse** i zmień pojawiające się za nim wartości na 999 999.

Koniec z cenzurą!
Za pomocą Notatnika otwórz plik **Game.cfg** znajdujący się w katalogu **/Program Files/Singles2/Config/** (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię), a następnie wprowadź do niego następujące zmiany:
\# min window size
minWindowSize = 320 200
\# min/max window aspect ratio
minWindowAspectRatio = 0.56
maxWindowAspectRatio = 3.59
\# pixelate (instead of black bars)
pixelate = true

Punkty umiejętności
Zapisz stan gry, a następnie za pomocą Notatnika otwórz plik **savegame1_Apartment.dat**, jeśli żyjesz w apartamencie, lub **Penthouse**, jeśli w Penthousie, znajdujący się w katalogu **savegame**. We wszystkich miejscach, w których występuje **skillpoints**, zmień ich liczbę na **30**. Zapisz plik, uruchom grę i ucz się nowych rzeczy.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Aby włączyć kody, będziesz się musiał trochę pomęczyć. Najpierw uruchom grę, stwórz nowy profil nadając mu jakąś nazwę (nie może to być DEFAULT), a następnie przynajmniej raz zapisz stan gry na dysku. Następnie z pomocą notatnika otwórz znajdujący się w katalogu *„Documents and Settings\TWÓJ LOGIN\Dane aplikacji\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles"* plik .ini nazywający się tak samo jak profil, który stworzyłeś w grze. Uwaga: standardowo katalog Dane aplikacji jest ukryty, więc żeby go zobaczyć, będziesz musiał w dowolnym okienku Explorera wybrać **Narzędzia/Opcje Folderów**, a potem w zakładce **Widok**, w części **Ustawienia zaawansowane/Ukryte pliki i foldery** zaznaczyć **Pokaż ukryte pliki i foldery**.

W pliku .ini przejdź do części z opisem klawiszy, co będzie wyglądało jak „F1=", „F2=". Wystarczy dopisać po znaku „=" dowolny z poniższych kodów, co będzie wyglądało na przykład tak:
F1=Invisible 1
F2=Invincible 1

Oto lista kodów:
Invisible 1 – niewidzialność
Invincible 1 – god mode
ammo – dostajesz amunicję
fly – latanie
walk – chodzenie
playersonly – zatrzymuje wrogów
health – uzupełnia zdrowie
killpawns – zabija wszystkich wrogów
ghost – przechodzisz przez ściany

Po zakończeniu edycji zapisz plik, uruchom grę, a będziesz mógł włączać kody naciskając przed chwilą zdefiniowane klawisze.

Odblokowanie trybu Elite
Będziesz miał do niego dostęp po ukończeniu trybu Story, ale uwaga: startujesz w nim bez amunicji, więc pozostaje ci tylko nóż.

Gwardziści i Prince of Persia
W trakcie 5 misji, podczas wchodzenia do Displace International, można podsłuchać dwóch strażników rozmawiających o... Prince of Persia: Warrior Within. Znajdziesz ich w pomieszczeniu przy korytarzu z czujnikami laserowymi, za zamkniętymi drzwiami z zamkiem cyfrowym. Do pomieszczenia tego można się też dostać przez szyb wentylacyjny, ale w tym przypadku połowa konwersacji będzie słabiej słyszalna.

WWW.FAJNY.PL
ZAPRASZA

UŁAŃSKA FANTAZJA

Tytuł	Cena
Medal of Honor Allied Assault	49,90
Battlefield 1942 Classic	49,90
Helikopter w Ogniu + Team Sabre (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	49,00
Tribes 2 (PL)	59,90

TWARDZIELE

Tytuł	Cena
Splinter Cell (PL)	19,90
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)	99,90
Chronicles of Riddick (5CD) + film Pitch Black na DVD	79,00
Prince of Persia: Warrior Within (PL)	79,00
Close Combat: First to Fight (PL)	49,90
Unreal Tournament 2004 (DVD)	49,90
Cold Fear (PL)	79,90
Unreal II The Awakening	49,90

SYMULACJE

Tytuł	Cena
Flanker 2.5	19,90
Luftwaffe Commander	19,90
Fighting Steel	19,90
Destroyer Command	19,90

PROBLEMY RASOWE - ELFY, KRASNOLUDY I NIZIOŁKI

Tytuł	Cena
Gothic: Noc Kruka (PL)	59,00
Gothic 2 (PL)	59,00
Sacred Podziemia (PL)	69,90
Necromania: Trap of Darkness	19,90
Dungeon Siege II (PL)	129,90
Sacred Plus (PL)	49,90
Kult: Heretic Kingdoms (PL)	59,90

TRZY HITY

Tytuł	Cena
Demon Stone (PL)	99,90
Guild Wars (wymaga internetu)	129,90
Sid Meier's Pirates!	79,90

ZIEMIA, WODA POWIETRZE

Tytuł	Cena
Flatout	79,90
Juiced: Szybcy i Gniewni (PL)	99,90
Fair Strike (PL)	69,90
Ford Racing 3	69,00
Driver 3 (PL)	49,90

KNUJ, PLANUJ, PODBIJAJ

Tytuł	Cena
Settlers: Dziedzictwo Królów Misje Dodatkowe (PL)	59,90
Panzer General III Scorched Earth	19,90
Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)	69,90
Earth 2160 (PL)	29,95
Medieval Total War Battle Collection	79,90
Axis & Allies	49,90

OFERTA LAST MINUTE:
WYBIERZ WAKACJE W STAROŻYTNOŚCI

Tytuł	Cena
Faraon (PL)	19,90
Zeus Pan Olimpu (PL)	19,90
Kleopatra (PL)	19,90
Cezar III (PL)	19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

DŹWIĘKI, FILMY, DŹWIĘKI...

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

POLSKA INSTRUKCJA

MAGIX

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć
- miksuj płyty audio
- dodawaj sekwencje video
- zaprezentuj się online
- rozsyłaj mailem do znajomych.

KIEROWNICE I PADY PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Tytuł	Cena
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	49,90
Battle Mages (PL)	59,00
Bowling (kręgle)	19,90
Blitzkrieg Pomruk Zagłady (PL)	69,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL)	19,90
Comanche 4 (PL)	19,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Disciples II:Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	19,90
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	49,00
Football Manager 2005 (PL)	99,90
Full Spectrum Warrior (PL)	99,90
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Ground Control II (PL)	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	49,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	49,90
Heart of Iron 2 (PL)	99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL)	59,00
Madden NFL 99	19,90
Men of Valor (PL)	129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD)	139,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Monopoly Tycoon	29,90
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
Nuclear Strike	19,90
Playboy the Mansion (PL)	99,00
Pluton (PL)	9,90
Polanie II (PL)	24,90
Pool Paradise	39,00
Pop Life (PL)	49,90
Port Royale 2 (PL)	39,00
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja (PL)	59,90
Rome Total War (PL)	99,00
Runaway a Road to Adventure	24,90
Unreal II - The Awakening	49,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Settlers 5 Dziedzictwo Królów (PL)	99,00
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Shadow Ops Red Mercury	79,90
Sims 2 (PL)	139,00
Sims Bałanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Bałanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	49,90
7 Sins (PL)	69,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL)	49,90
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords	159,00
SWAT 4 (PL)	99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL)	69,90
Taxi driver	27,90
The I of the Dragon (PL)	39,90
Tony Hawk Underground (PL)	99,90
TOCA 2	49,90
True Crime	49,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD)	159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL)	99,90
V-Rally 3	49,90
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Tytuł	Cena
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Tytuł	Cena
Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Destroyer Command (PL)	19,90
Dethkarz	19,90
Flanker 2.5	19,90
G.I. Combat	19,90
Ghost Recon (PL)	19,90
Icewind Dale II	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Panzer General III: Scorched Earth	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Silent Hunter II (PL)	19,90
Splinter Cell (PL)	19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	9,90
Waterloo: Napoleon's Last Battle	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90

Tytuł	Cena
Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych
„Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany,
ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00 - (071) 3537002
od 10.00 do 21.00 - (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
EXE, ul. Kolista 8,
54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Lśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.

www.cdprojekt.info

Kontynuacja jednej z najlepszych gier Action-RPG wszech czasów!

W sprzedaży od września!

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Monitory **NEC MultiSync® 1770GX** i **1970GX** są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.